

www.game-exe.ru
Май 2000





Рекомендуемая розничная цена журнала — 57 руб., без CD — 37 руб.

Game EXE #5(58)'2000

“Разорванное небо: Ка-52 против “Команча”

F1 2000

Gunship!

Ka-52 Team Alligator

Majesty

Messiah

Rollcage Stage II

Soldier of Fortune

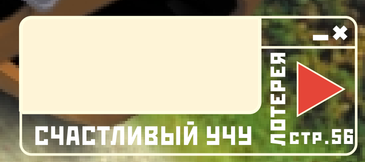
Thief II

NEED FOR SPEED PORSCHE UNLEASHED

ND4 SPD

Колеса и Винты

стр.31-63




GAME EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
www.game-exe.ru
Май 2000
4 601357 000055
Рекомендуемая розничная цена журнала — 57 руб., без CD — 37 руб.
Game EXE #5(58)'2000
F1 2000
Gunship!
Ka-52 Team Alligator
Majesty
Messiah
Need for Speed: Porsche Unleashed
Rollcage Stage II
Soldier of Fortune
Thief II
КА-52 ПРОТИВ КОМАНЧА
РАЗОРВАННОЕ НЕБО
Колеса и Винты
стр.31-63
СЧАСТЛИВЫЙ ЧЧЧ
ЛОТЕРЕЯ
стр.56
© C&C Computer Publishing Ltd





ЖИЛ-БЫЛ ГЕРОЙ...

ONE MORE TIME: HI! — МУКИ ТВОРЧЕСТВА — ПЛОХАЯ НАСЛЕДСТВЕННОСТЬ — МАМОНТОВОД СОВЕТУЕТ — ГЕРОЙ: НАЗНАЧЕНИЕ И СПОСОБ ПРИГОТОВЛЕНИЯ — КЕМ БЫТЬ И КАК ЭТО ОТРАЗИТСЯ НА ВАШЕМ ЗДОРОВЬЕ — ЭТИ ЗАБАВНЫЕ ЖИВОТНЫЕ — Д-Т-Д: ФОРМУЛА ЖИЗНИ — ГОРГУЛЬЯ ДИБРОВ — КВЕСТ КАК ГИМНАСТИКА УМА — СТАРУШКА-ЗАТЕЙНИЦА — СЮРПРИЗЫ НА БОЛОТЕ — УПАКОВКА ДЛЯ ПАЛАДИНА — ЕЩЕ НЕ КОНЕЦ

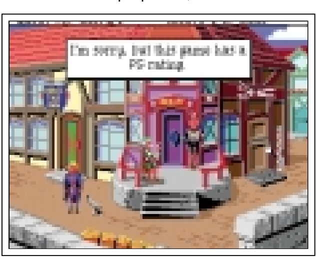
Здравствуйте снова, любители старины. Nice to meet you again, как говорится. Я продолжаю свои рассказы о предметах игрового антиквариата. Как известно золотой и продвинутой молодежи, а уж старикам — тем более, смешивать жанры — искусство тонкое. Не угадаешь пропорции, добавишь лишнего, нелюбимого и ненужного, и получаешь грустный итог: свежеприготовленный коктейль оказывается неудобоваримым киселем, вызывающим тошноту, зевоту до судорог и прочие жуткие недуги вплоть до бешенства. А так хотелось создать гремучую смесь, способную потрясти мир! В общем, всем понятно, что смешивать жанры — это вам не вирусы для арифмометров сочинять. К



счастью, за свою недолгую историю мичуринцы от игроиндустрии в результате непосильного умственного труда и жестоких экспериментов над игровой общественностью сумели выдавить из себя некоторое количество перлов гибридизации, и человечеству есть чем гордиться. Сегодня я поведаю вам об одной из самых первых попыток скрестить два классических жанра — РПГ и квест. Сплав получился довольно-таки интересный.

Изобретение сие принадлежит фирме Sierra и называется "Quest for Glory 1: So You Want To Be A Hero". Первая версия игры датируется 89 годом выпуска и имеет соответствующие тому времени признаки: EGA-графика, текстовый интерфейс, задорное пипканье "селезня" (имеется в виду "спикер") и традиционно отвратительный path finding. Не удивляйтесь, в те времена персонажи квестов не умели маневрировать и в результате часто упирались рогом в особенности национального ландшафта, впадая при этом в устойчивый ступор. Поэтому передвигались они короткими перебежками, каждые 3-4 шага цепляясь частями тела за разнообразные неровности окружающей среды. Так что вот мой совет современным стратегам: посылая мамонтов пастись на вражеской базе, не смейтесь над их попытками сообразить, слева обогнуть дерево или справа, — они все-таки пытаются думать!

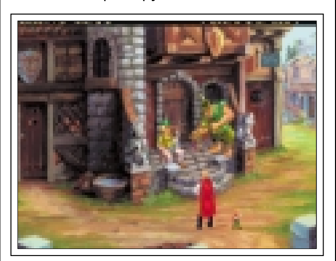
К счастью, "Сиерра" выпустила в 92-м году ремейк своего шедевра, наделив его веселой VGA-графикой, классическими



пиктограммами мышиного интерфейса (ну там ноги тощие, глаз — один штук, манипулятор универсальный втулочнопальцевый, рот и кенгуровая безразмерная сумка, традиционно скрытая в складках кожи главного героя), а заодно заразив страшной и почти неизлечимой болезнью — синдромом пиксель хантинга. На этом краткая историческая справка заканчивается и наступает время поговорить о нашем главном персонаже — очередном спасителе человечества.

Вот он какой — в красном плаще (надо бы сшить из него пиджак с карманами — сейчас так все крутые пацаны ходят), оррел мужчина. Прям принц Корум Мурккович. Что значит "не читали"? Это ж святое, классика книгожанра "фэнтези"! Неук вы, товарищ, если не знаете, кто такой Майкл Муркок. Жаль, что в этом почтенном издании нет литературной колонки. Объясняю популярно: наше alter ego относится к подвиду "вечный герой". Среди любимых занятий вечного героя есть такие: спасение принцесс от злого колдовства поцелуем, запугивание злодеев одним своим внешним видом и перевод старушек через дорогу на красный свет в часпик. Поняли теперь, кто является основным инструментом для искоренения зла в захолустной деревушке под гордым названием Spielburg, куда нашего героя занесла нелегкая? Вот его-то нам и предстоит теперь холить и лелеять, водить на прогулки в дремучий лес, изредка подкармливать и тренировать, тренировать, тренировать...

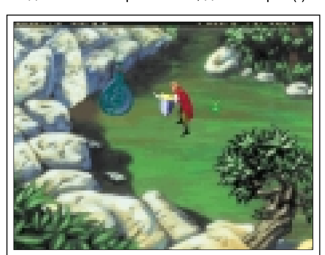
Если до конца игры добраться желаете, придется своего подопечного уму-разуму поучить, да навыки разные поразвивать. А сколько всего наш защитник обиженных и униженных умеет! Ну, не совсем все, конечно, например вышивать крестиком он не способен. Перечень скиллов напрямую зависит от того, какой класс вы выбрали для своего доморощенного брюса виллиса. К примеру, воин — сильный, но



тупой (то есть intelligence низкий), из тех, что паровоз на скаку остановит и войдет, куда посторонним вход воспрещен без спроса. У этого не возникнет проблем во время ночных прогулок — такую зуботычину любому троллю отвесит, что враз борода отклеится (у тролля, конечно же, не у героя). Дальше у нас кто? Известно кто — вор в пальто. Про таких говорят: подлец подкрался незаметно. В драку вступать не спешит, любит убегать от врагов, закидывая их издалека предметами повседневного быта типа кинжал, табуретка, канделябр. И, наконец, любимец публики — маг. Серьезный, но ленивый дядька. Ненавидит физический труд, поэтому балуется всякими фокусами вроде пиротехники. Если данные классы вас чем-то не устраивают, можно создать мультиклассового персонажа, например воина-мага или вора-мага-воина. Правда, он получится совсем хилым и беспомощным. Ну смотрите, что у него за health? А stamina какой? У-у-у... Какой маленький... (Девушка, у вас пирожки с мясом? Дайте десять... нет, двадцать... Нестор Петрович!.. вам же поправляться надо!) Не, нам такой герой не нужен — не то что страну, себя защитить не сможет. А непутевый игрок потом, после просмотра милой похоронки, бьет себя пяткой в грудь, чешет репу и вспоминает, когда же он в последний раз сохранял игру.

В общем, все ясно: если ты смелый, ловкий, умелый, то вперед, на баррикады. Пора, понимаешь, послужить Родине!

Драться приходится много. Шагу нельзя ступить, не нарвавшись на очередного ночного хулигана, — слабый не выживет в жутких заповедных лесах, окружающих Spielburg. Каких только тварей там не встретишь: гоблины классические с зелеными рожами и ятаганами наголо, свирепые cheetaurs (кошкотавры. — **прим. перев.**), бородатые тролли с дубьем, лихие людишки в ассортименте, динозавры (!) и



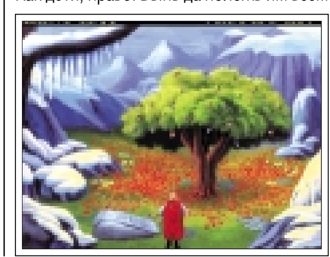
прочие плоды больной фантазии разработчиков под водительством Кена Вильямса, жениного мужа. Фантазия действительно больная, доказательством чему служит самый страшный монстр в игре — антверп. Смерть, принятая от антверпа, — воистину ужасна, это вам не на рога оленю в Лапландии упасть. Прорубаясь сквозь строй потрясающих металлоломом и размахивающих рогами-копытами тварей к очередному локейшену, осознаешь, что судьба героя не так уж безоблачна. Так мечом за день накликаешься — всю ночь указательный палец ломит, словно не в квест играл, а в "Диаблу" попсовую.

Местные жители любят поэксплуатировать заезжих героев. Этому принеси пять ящиков яблок, той мухоморов подавай... Как дети, право. Вынь да положь им всем















главаря разбойников! Герой ведь тоже человек, он хочет вкусно кушать и сладко спать, причем все в больших количествах. А деньги на все это откуда возьмутся? Ни одна сволочь на халяву не отоварит! Приходится подрабатывать то дворником, то сборщиком гербариев. Еще можно на охоту сходить... Известно, что отлов и уничтожение монстров — основной источник дохода уважающего себя героя. Гоблины обычно таскают в карманах медяки, а когти кошкотавра или бороду тролля можно загнать за несколько золотых монет. Нужно всего лишь быть очень мышцатым парнем, чтобы убедить их расстаться с личным имуществом — почему-то тролли не желают бриться, будучи живыми, а кошкотавры ненавидят все виды педикюра.

Самой большой ценностью в игре является, конечно же, информация. Поэтому не стоит пренебрегать общением с неагрессивными окружающими. Только зная все причинно-следственные связи этого мирка можно попасть на аудиенцию к волшебнику, живущему в замке. Ворота впустят только того, кто выдержит испытание — победит в местном аналоге телеигры "О, счастливчик" с каменной горгульей в роли Диброва.

За разговорами и бряцанием оружием не следует забывать о пользе размышлений — здесь все-таки не мортал комбат, а квест: нужно ходить по окрестностям и коллекционировать все, что не приколочено. Если приколочено, то взять гвоздодер и отодрать. Противопожарного инвентаря в округе более чем достаточно, поэтому квестовые будни в духе "куда засунуть ЭТО?" вам гарантированы. Правильное употребление очередной находки неумолимо приближает час расплаты и хеппи-энд. И поскольку герои у нас слегка разные, то и пути достижения mission goals у них будут различаться. Чуете, откуда у нелинейности прохождения ноги растут? К примеру, чтоб достать кольцо из птичьего гнезда, можно залезть на дерево, воспользоваться заклинанием телекинеза или попробовать сшибить гнездо камнем, подобранным с земли. И не факт, что ваш питомец тараканом взбежит на верхушку дерева или первым же камнем попадет точно в центр гнезда. Если он уделял слишком мало времени тренировке своих навыков, то ничего у него не выйдет. Благо есть где и на ком потренироваться. Вокруг много спортивных снарядов, например городские стены, деревья, монстры опять же.

Расхваливая нашего потенциального спасителя, совсем забыл представить главного злодея. Точнее, злодейку. Ей оказалась хорошо знакомая каждому русскому человеку Баба-яга, имеющая прописку в элитном особняке на курьих ножках (точный адрес не известен, так как избушка обычно кочует). Помните, она еще, бывало, запарит добра молодца в бане, накормит до отвала, напоит вдрызг, спать уложит и всю ночь напролет донимает глупыми бабьими сплетнями, отдыхать мешает. Оказывается, это она во всем виновата — активистка, кладезь мудрости, главный поставщик мозголомной браги к царскому двору и основной помощник иванов-царевичей в поисках сбежавших к Кощею неверных жен. В этой, так сказать, сьерровской сказочке у бабушки другие способы развлечения публики. Весьма оригинальные, доложу я вам. Ей вменяется наведение злых чар на детей местного барона, людоедство, селекция антверпов, разведение на бабки и тому подобное антиобщественное поведение. Ну подумаешь, пошалила. Что уж теперь и пошутить нельзя? К счастью, Ягу не обязательно убивать, а можно аккуратно нейтрализовать, превратив в жабу, — вот сюрприз будет для очередного ивана-дурака, вздумавшего земноводных на болоте целовать.

Самая интересная фишка обнаруживается только в конце игры: по факту полного выполнения всех поставленных задач вашего героя аккуратно упаковывают в файлик и предлагают начать прохождение следующей части эпопеи с уже готовым к борьбе со злом и ставшим таким родным персонажем. Называется это "import character" и изредка появляется в мыльнооперных многосерийных РПГ вроде "Might & Magic". И очень жаль, что изредка, ведь, согласитесь, было бы неплохо перекинуть какого-нибудь навернутого вояку из первой "Диаблы" во вторую, а? При импорте герой получает возможность перейти в любой другой класс, в том числе в bonus-класс "paladin". Паладин характерен тем, что имеет возможность выполнять специальные паладинские квесты, повышая тем самым присущий только этому классу показатель "honor" (честь). Когда "рыцарь без страха и упрека" становится особо гонористым, у него появляются специфичные магические способности вроде healing, honor shield, предчувствие опасности и т.п. И эти способности окажутся отнюдь не лишними в процессе прохождения следующих частей эпопеи, каждая из которых крепко связана с предыдущей сюжетом. Так что есть смысл начинать играть в Q4G именно с первой части.

Ну вот, теперь вы все знаете, ум и понимание светятся в ваших глазах, и я могу спокойно отдыхать — вам будет с чем сравнивать очередной походовый тетрис с нелинейной кампанией, побочными квестами и дополнительными уровнями.

Sincerelly Yours,
Met.Al. (Мет.аллургический Ал.ександр).

ФРЭНДИСТЫЕ (ФРЕЙДИСТСКИЕ?) ЭЛЕКТРОНЫ, СТАРАЯ ГВАРДИЯ И КОМПЛЕКС ИЗЛИШНЕЙ ПОЛНОЦЕННОСТИ

Здравствуй, мэтр (ничего, что я так сразу на "ты"?)... Пишет тебе человек (казуал?) с трудновыговариевы..мы..вас.., в общем, ником, т.к. тронул, тронул ты меня до глубины продажной души своими (горькими?) думами о сабже*. Почти до слез. Скупых. Мужских. Уважаю. Но... по прочтении "прощальной" колонки возникла у меня (шальная?) мысль: быть может, не все так плохо?..

Приблизительно год назад в своем послании к редакции одного российского игрового издания, название которого не привожу в целях конспирации, я уже затрагивал тему роли личности в исто... в игровой среде. Отмечал и подчеркивал, что, к примеру, в любимом жанре, в РПГ (передай, плз, привет Вершинину и взгляни, мэтр, на Fallout: плейеркэрэктеру просто исключительно "повезло", что его выбрали для почетной миссии быть сожранным каким-нибудь deathclaw среднего пошиба), начинается процесс постепенного нивелирования роли игрока. Еще примеры? Пожалуйста: подними усталый от казуальской тупости и полнейшей беСграмотности взор на новое поколение so called 3D RTS. Хочешь пехотинцем, хочешь танком, но не командором: скучно... Дальше больше. Каз(у)алось бы, Black & White — "god game" самой высшей пробы, но... Но, во-первых, Lionhead умело скрывает "синдром тамагочи", а во-вторых, играющему, как ни крути, предстоит именно НАБЛЮДАТЬ за развитием своего монстриллы, не так уж и часто внося коррективы по ходу этого самого развития.

Конечно, приведенные выше примеры никоим образом с благороднейшим из благороднейших — жанром FPS (нет, ну как все-таки символично, а?..) — не связаны, но это лишь попытка отразить настоящее всей "игрушечной" индустрии в целом, следовательно, и шутеры, по идее, должны быть подвержены сей (не)приятной тенденции, не так ли?.. Дабы не досаждать тебе своими глупыми измышлениями, выскажу свое отношение всего в двух тезисах, соответственно, Multiplayer и Single one.

Multiplayer. Какой ужас!.. Боты стали РАЗГОВАРИВАТЬ. Нет чтобы молча по триггеру бегать, так ведь они РАЗГОВАРИВАЮТ. Вряд ли, мэтр, ты будешь спорить, что id просто пошла на поводу у все тех же казуалов, которым больно одиноко бегать все по тому же триггеру только уже собственного сочинения. Ну разве весело носиться в гордом одиночестве (два "нулевых" бота не в счет) по карте и жрать припасы, изредка паля по красиво отекстуренным стенам?..

Конечно, скучно, следовательно, необходимо чем-нибудь казуала развлечь. Вот и развлекают, как умеют...

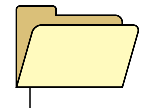
Single One, т.е. -player. Дорогой товарищ, признайся, тебе не надоело каждые три недели спасать свою деревню, пригород, страну из трех букв, Галактику?.. От полчищ инопланетной и не очень нечисти?.. А вот мне, признаться, надоело, как достали меня и супергерои с шотганом наперевес, мочащие всех и вся как угодно и где угодно. Даже в сортире. Нет, мэтр, я не симпатизирую баронессе Крофт, но выражаю признательность компании Raven, на фиг выкинувшей из SoF занудные, что твой PC speaker, аптечки (а вот и не выкинула она их! зато с сэйвами слегка поупражнялась... — **ред.**). Снимаю шляпу.

За сим прощаюсь,
Ихтиандр, Баренцево море (obyekt@TPABA.org).

* См. в #2'00 на стр. 42 материал Господина ПэЖэ "Один в поле".

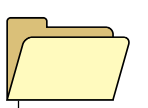






Интерактивное издание популярного в определенных кругах “Ведьмака”. Игрок опционален.
стр. 80 ▶





Так получилось, что крайне серьезная по содержанию тема предпочла скрыться за несколько легкомысленным названием, чем-то средним между “Рогами и Копытами” и классическим нарко-отщепенским фольклором времен “Романа с кокаином”. Еще один взнос в бестолково-ностальгический словарь, я полагаю.

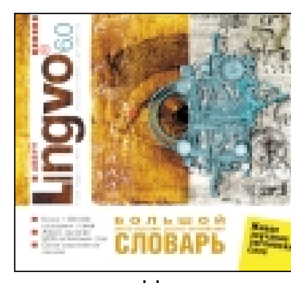




Жизнь удалась! Просиживая очередную ночь за партией в X-COM, мог ли я подумать, что через пять лет буду говорить с человеком, который создал эту игру? И вот он, Джулиан ГОЛЛОП (Julian Gollop), впервые на страницах .EXE.
стр. 10 ▶



ТОЛЬКО ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В ЛОТЕРЕЕ “СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ” РАЗЫГРЫВАЮТСЯ СЛЕДУЮЩИЕ ПРИЗЫ:
игра Heretic II, игра X-COM: Interceptor, игра Indiana Jones and the Infernal Machine и новейшая система электронных словарей Lingvo 6.0 от компании ABBYY Software House (25 экземпляров).
Стр. 56.



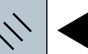
www.abbyy.com

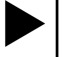
Game.EXE #5'00: обложка для “розницы”



Game.EXE #5'00: обложка для подписчиков







stop

Поздравляем дорогого Гамлета с юбилеем!
Дорогой Гамлет, здоровья тебе и творческого долголетия!



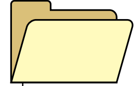

strategy


rpg


simulators


action

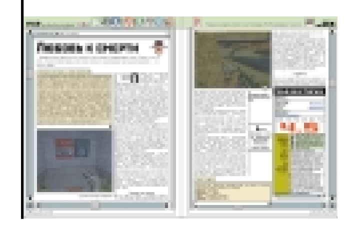

questologica







Игра срывает крышу, ничуть не хуже хорошего кинобоевика, превращает вас в форменного убийцу и вырывает из жизни на 15-20 часов. После не ахти какого Heretic 2 компания Raven все-таки сумела доказать, что еще не разучилась делать игры.
стр. 76 ▶



In This Issue

News
Spring in San Jose: a complete report from **Game Developers Conference 2000**. A new X-project of Microsoft: what's inside Bill's head? Molyneux's secret weapon. The most democratic university. Engines for sale.
In memory of **Seumas McNally**.
Presenting **The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge**, by Mythos Games/Bethesda Softworks, a new generation of turn-based full 3D strategy from the creators of the original X-COM series, and an exclusive interview with **Julian Gollop**.

Cover Story
Wheels and Propellers: An Adventure in Hi-Tech Gear
Wheels:
Come taste the sweetness of **Need For Speed: Porsche Unleashed**, by Electronic Arts, this true eye candy with its mind-blowing graphics, powerful velvet sounds, an almost complete line-up of Porsche cars, and the most realistic physical model. Meet the first ideal contender for Game of the Year nomination. **Our Choice!** Read our historical account of the entire NFS series, a unique parade of the best achievements in PC gaming.
F1 2000, by EA Sports/Electronic Arts, proves that sim games are becoming more genuine sims rather than games, in which you won't be able to drive too far away without a high quality controller. Go harness the beast!
The Bible of every hardcore F1 fan has been called GP so far. Will **Grand Prix 3 by Geoff Crammond**, by MicroProse/Hasbro, prove it again and become the synonym of realism? We are almost sure of Mr. Crammond's success.
What's up the developer's sleeve? **NFS: Motor City**, by Electronic Arts, promises more retro cars and online battles. If we have to start with a used car, why not then give us a chance to buy used parts and make market economy more true to life?
World Sports Cars, by West Racing/Empire Interactive, demonstrates beautiful art and promises true realism. Let's wait for the demo and see what the West brothers are really up to.
Propellers:
This month, we celebrate the arrival of Russian attack helicopters. Luckily for some and unfortunately for the others, you can see more of them now in PC games than in the air. Learn how all these Russian helicopters were making it into real life.
With the same bugs already revealed in the demo remaining untreated, **Ka-52 Team Alligator**, by SIMIS/GT Interactive, still offers attractive gameplay based on team effort. When a gamer writes his own patch for a game, doesn't it only prove he wants to play this game again?
Gunship!, by MicroProse/Hasbro, is the first helicopter sim where you need to use realistic tactics. The developers show a professional approach and we like it. **Our Choice!**
Enemy Engaged: RAH-66 Comanche versus Ka-52 Hokum, by Razorworks/Empire Interactive, Nival, 1C, is a well-balanced hardcore member of the sim dynasty. **Our Choice!**

Action
Rollcage: Stage II, by Psygnosis, Attention To Detail/Take 2, retains all of the best features of the original and adds even more bells and whistles to this fun-turistic arcade. Switch into high gear and take off!
Croc 2, by Argonaut Software/Fox Interactive, is yet another 3D arcade with little innovation, the same old primitive but still addictive gameplay.
Soldier of Fortune, by Raven Software/Activision, offers a mind-blowing gameplay, in the best traditions of movie action, takes you out of reality to make you a killer for a day. Raven is back into hit game making. **Our Choice!**
Thief II: The Metal Age, by Looking Glass Technologies/Eidos Interactive, is balancing between a luxurious add-on and a mediocre sequel and is doing it pretty accurately. More of the same and we like its vast and complicated world. And we'll never forget that magnificent sound.
The most unusual action game ever made, **Messiah**, by Shiny/Interplay, shows the way Games should be made. **Our Choice!**

Adventure
Ron Gilbert: The Dream Stays On.

Strategy
By popular demand, **Sudden Strike**, by Nashi Igry/CDV Software Entertainment, takes a fresh and wise look at RTS.
Majesty: The Fantasy Kingdom, by Cyberlore Studios/MicroProse/Hasbro, is a new type of game, where a gamer may even become optional. A must have and a must experience. **Our Choice!**

Polygon
Take a few lessons from **Hal Barwood**, the Master of combining cinematography and computer gaming.
More on sounds and bugs at Lionhead Studios, by **Steve Jackson**.

Hardware
Our Cover Story would be incomplete without testing the latest models of steering wheels. **Special Prize** went to **Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel** while its junior member, **Microsoft Sidewinder Precision Racing Wheel**, received **Best Buy**.

C&C Computer Publishing Limited

Издатель•Publisher
Михаил Новиков • Mikhail Novikov
mnovikov@game-exe.ru

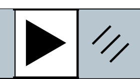
Номер 5 (58), май 2000 г.
Issue 5 (58) May, 2000
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/ Games Magazine"
Published as "Магазин игрушек/Games Magazine" in 1995-96

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8.
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263.
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, Russian Federation.
Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263.
Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

Печать•Printer
Acta Print Oy, Finland
Тираж 35000 экз.
Circulation 35,000 copies.
Цена свободная

Учредитель•Founder
Дмитрий Мендрелюк • Dmitry Mendreliouk





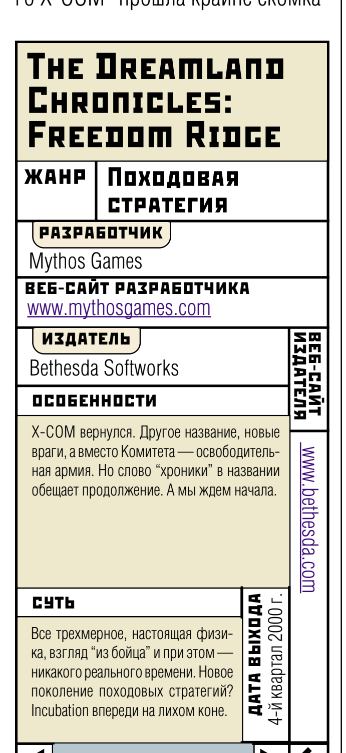
Ни шагу назад!

За нами Земля, пацаны

Сначала появилось слово: Dreamland. Обрывки слухов: "...вроде бы игра от Mythos, которая, кажется, сделала в свое время UFO: Enemy Unknown. Нет, точно, это та Mythos, хотя... Почти наверняка игра будет продолжением знаменитой серии, но продолжением ее она быть никак не может, потому что — все знают — MicroProse никогда и никому..." И так далее. Картинки из игры и "полуофициальные" обзоры намного обогнали официальный пресс-релиз, и очень долго игру называли неправильно (в том числе и в идейно близкой нам газете "За разумъ" — см. #2'00, стр. 90).

Итак, "ненастоящее" продолжение сериала от настоящих авторов будет называться The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge и выйдет на удивление скоро — в конце этого года.

Как водится, презентация "нового X-COM" прошла крайне скомкано. Игра уже почти готова, а известно о ней — с кот наплакал. Возможно, потеряв единственного серьезного конкурента в лице X-COM: Genesis (MicroProse), издатели Freedom Ridge сильно расслабились и решили не мучить нас лишними подробностями. Впрочем, нам удалось откопать кое-какую свежую информацию и — самое главное — поговорить с глазу на глаз с главным дизайнером The Dreamland Chronicles, ищите интервью ниже по течению.



The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge

Жанр	**Походовая стратегия**
Разработчик	Mythos Games
Веб-сайт разработчика	www.mythosgames.com
Издатель	Bethesda Softworks
Веб-сайт издателя	www.bethesda.com
Особенности	X-COM вернулся. Другое название, новые враги, а вместо Комитета — освободительная армия. Но слово "хроники" в названии обещает продолжение. А мы ждем начала.
Суть	Все трехмерное, настоящая физика, взгляд "из бойца" и при этом — никакого реального времени. Новое поколение походовых стратегий? Incubation впереди на лихом коне.
Дата выхода	4-й квартал 2000 г.

Сюжет

Не бойтесь нашествия пришельцев. Они уже завоевали планету. Ночные тарелки над сонным городом, бесчеловечные эксперименты над гражданами, коррумпированные правительства и первая база Чужих на Земле — все это достояние истории. Война идет уже семьдесят лет (БГ, однако, все знал!), инопланетяне в городе — это реальность заоконного дня, как и разруха, голод, анархия. Да, быстрой победы не получилось. Мы сопротивлялись изо всех сил, превратив войну в единственное занятие нескольких поколений. Но силы эти подходят к концу. Пятидесятилетние танки и вертолеты (ВПК давно уже испустил дух) не в состоянии выдержать натиск инородной техники — пугающей, непонятной и смертельно опасной. Отступать некуда — Земля все еще круглая, хотя наши дети могут и не знать этого.

Такие дела. Примерно на этом этапе в игре появляемся Мы. "Освободительная армия" — это далеко не X-COM с неограниченным финансированием и поддержкой крупнейших стран мира. "Крупнейших стран" вы не найдете ни на одной карте, да и с деньгами проблема — в мире, порожденном фантазией Mythos, молятся на горючее, оружие, еду и другие вечные ценности. Наша армия в самом начале — толпа чумазых погорельцев. Оружия нет, денег (см. выше) — тоже, есть лишь бесконечный оптимизм и вера в победу. Как быть? Первый шаг — обнаружить совершенно случайно забытый склад боеприпасов или же (чем черт не шутит) пробраться тихонечко на базу инопланетян и привести в порядок их хранилища — разобрать все, расставить по местам, унести ненужное. С людьми тоже проблема — солдаты, инженеры и ученые не прилетят по первому зову — их придется искать.

Дальше — больше. Вслед за ▼



Модель освещения, так незаслуженно забытая в X-COM: Apocalypse, возвращается.

Олег **ХАЖИНСКИЙ**













древними M-16 и F-16 в ход пойдут высокотехнологичные машины Чужих. Потихоньку заработает производство, затем появятся научные лаборатории, и партизанское движение перерастет в полномасштабную войну. Принесет ли она победу? Сюжет, как и обещалось, нелинейный; уверен, что разработчики заготовили для нас массу различных финалов...

Как это выглядит

"Геоскейп" возвращается. Только теперь на нем гораздо больше информации — множество городов, поселения Чужих и военные базы Освободительной армии, мобильные боевые формирования. Отряды ползают по глобусу, ученые что-то там исследуют, инженеры куют орудия победы, Земля все-таки вертится. Стратегическая порция игры весьма напоминает UFO, только если раньше мы выступали в роли рыбаков в ожидании улова, то теперь — мы скорее рыба, окруженная со всех сторон крючками. Когда крючок и рыба встречаются в одной точке — запускается тактический симулятор, и...

Теперь уже точно известно — внутри все будет, как в старые добрые времена, с кнопкой "конец хода" и "hidden moves". Разработчики решили слезть с одной из табуреток и сделать так, как считают правильным, а не так, как сегодня модно. В итоге мы получаем презабавнейшего мутанта. С одной стороны, весьма продвинутый графический движок NetImmerse, динамическое освещение, реальная физика, разрушаемые объекты, 3D-звук и прочие аудиовизуальные услады, актуальные в конце столетия. А с другой — тот самый старый и всеми любимый геймплей без спешки и нервного сучения мышью.



Это... наши враги? Герои передачи "Спокойной ночи, малыши" захватывают планету Земля. Теперь понятно, почему они тянули семьдесят лет.

Нелепая мечта детства — ощутить себя на месте агента X-COM, оглядеться его глазами и нажать на спусковой курок его пальцами — кажется, начинает сбываться. Разработчики обещают нам такой аттракцион. Разумеется, без вида сверху обойтись никак невозможно — только теперь мы сможем вращать камеру и масштабировать изображение. Я был уверен, что 3D отнимет у нас самое главное — "разрушабельность". Помните, как забавно было испытывать броню летающей тарелки на прочность? Или обрушить целую стену на голову своему товарищу? Такие вещи просто невозможно забыть, ведь кроме игр Mythos, такое ДО СИХ ПОР нигде не реализовано. Так вот, обещается, что в Freedom Ridge "все будет, как раньше". Верится с трудом, но Джулиан Голлоп подтвердил эту информацию в интервью нашему журналу.





Следите за руками. Перед нами ничем не примечательный пейзаж. Я бы даже сказал скучный. Давайте сделаем его веселее...



Ба-бах! Дом в клочья. Потолок обрушился, пол тоже, вокруг валяются кирпичи, фонарь повален и больше не светит. Очень красиво. В среде профессионалов это называется "фейковые скрины". Клянусь — если в готовой игре будет так же, я продам велосипед и куплю скутер.

Еще одно нововведение — многопользовательский режим. В X-COM: Apocalypse multiplayer выбросили в последний момент — разработчики вместе с издателем никак не могли договориться, кто, с кем и почему должен сражаться. Вариантов действительно много. В Freedom Ridge будет редактор уровней, с помощью которого мы сможем создавать сценарии для многопользовательской игры. В такие игры можно будет играть и за одним компьютером, в режиме "hot seat" — прямо как десять лет назад, во времена Laser Squad...

В двух словах

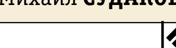
Здравствуйте, "Проклятые земли"!

ПРОЩАЯСЬ В ПРОШЛОМ номере с "Аллодами", мы обещали вам: как только новое название игры будет определено — сразу же сообщим. Оно определено. Сообщаем.

Из присланных на конкурс названий бдительное руководство "Нивала" отобрало шесть, по его, руководства, мнению, наилучших. (Среди них, я это точно знаю, были и мои "Коллоды-3".) Затем кандидатов на коробку выставили на всеобщее обозрение на сайте игры — дабы все желающие могли выбрать победителя.

"...с существенным отрывом от других претендентов (и небольшим от претендента с именем "Коллоды-3", добавлю я от себя) победило название "Проклятые земли", которое было признано окончательным" — цитата из пресс-релиза. Как оказалось, "Проклятые земли" указали в своих письмах целых девять названияпридумывателей, но счастливый человек Сергей Вячеславович Авилочкин из Москвы оказался первым, поэтому все лавры — ему. А еще он получит ценнейший приз — сто-раз-всуе-помянутый имени А.Ома 3D-ускоритель GeForce! Который, если кто запамятовал, 3-ю "Кваку" в 1600x1200x32 — одной левой.

Михаил **СУДАКОВ**





Destination: ■ The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge\Interview

Дао Unknown

Автор X–COM размышляет о земле нашей мечты, апокалипсисе и звездных всадниках революции

Жизнь удалась! Просиживая очередную ночь за партией в X–COM, мог ли я подумать, что через пять лет буду говорить с человеком, который создал эту игру? И вот он, Джулиан ГОЛЛОП (Julian Gollop), впервые на страницах .EXE.

Немногословен, как всегда. За свою карьеру дал считанное количество интервью, предпочитая прятаться в тени собственных игр. Многие люди компьютерной индустрии зарабатывают себе имя на проектах куда менее талантливых и удачных, чем X-COM. Сид Мейер и Питер Молиньё просто не дают нам возможности забыть о себе. А вот творец X-COM, кажется, полностью пренебрегает "селф-промоушеном" — практически не общается с журналистами, не ездит на "Корветах", не выпускает дополнительных уровней, не распускает слухов о собственной смерти...

Game.EXE: Джулиан, вы просто делаете хорошую игру — и исчезаете. Это жизненная позиция или неудачный PR-менеджмент? (В любом случае мы счастливы, что вы еще живы и заняты новыми проектами!)

Джулиан ГОЛЛОП: Спешу вас уверить, что я счастлив этим больше, чем кто бы то ни было. Я и не думал исчезать, просто был занят работой над другой игрой, Magic & Mayhem (правда? никогда о такой не слышал. — **О.Х.**). Спасибо за добрые слова, произнесенные в мой адрес и в адрес моих игр. Я действительно не занимаюсь самораскруткой — кажется, игры важнее.

.EXE: После появления X-COM было создано несколько игр-подражателей. Но все они не дотягивали до оригинала, разработчикам не удалось даже в полном объеме повторить проделанное вами в UFO. На ваш взгляд, с чем это связано? Сложно технически? Давление со стороны издателей?

Д.Г.: Вы знаете, я не уверен, что это именно моя заслуга — "изобретение" жанра походовых тактических симуляторов, хотя первая попытка была сделана достаточно давно, в 1984 году, это была игра для ZX Spectrum под названием "Rebelstar Raiders".

Что касается других попыток... Я не могу найти ответ на этот вопрос — мне все-таки не кажется, что UFO была технически сложной игрой, хотя многие разработчики до сих пор борются с "искусственным интеллектом" и алгоритмом поиска путей. Возможно, нам было так просто потому, что мы уже занимались разработкой похожих игр, к примеру, Laser Squad. Поэтому мы четко понимали, о чем идет речь и просто двигались дальше, в то время как другие начинали с нуля.

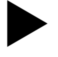
.EXE: Не расскажете немного о своем отношении к проекту X-COM: Apocalypse? Многие были разочарованы и даже шокированы качеством графического движка. Исчезнувшую модель освещения трудно было простить даже самым ярым поклонникам. Что помешало вам добиться соответствия между качеством геймплея и графики?

Д.Г.: Дело в том, что мы практически не участвовали в создании "графической" части игры, этим занимались ребята из MicroProse, которым казалось, что они все знают лучше всех. Системой освещения пришлось пожертвовать ради скорости игры в real-time. Некоторым RTS-версия игры понравилась, другие же предпочли старый добрый "походовой" геймплей. Должен признаться, я среди "консерваторов".

.EXE: В каждой новой игре вы опробовали новые элементы, создавая таким образом фундамент X-COM. Трехмерный движок The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge — это главное, чем может











похвастаться новый проект? Или в запасе есть что-то еще?

Д.Г.: 3D открывает возможности, о которых мы и мечтать не могли лет пять назад. Например, во время стрельбы камера будет показывать происходящее глазами солдата. Вы сможете увидеть картину боя глазами непосредственных участников действия — и принять решение. Красная окружность в центре экрана отмечает область, в которой с высокой вероятностью ляжет половина произведенных выстрелов. Эта вероятность, понятное дело, зависит от множества факторов. Благодаря этой системе игрок сможет сам оценить последствия предстоящего выстрела — скажем, находятся ли на линии огня свои люди и так далее.

.EXE: На наш взгляд, на современном уровне 3D-технологий сделать достоверную модель разрушений, гордость X-COM, просто невозможно. Вы не можете пробить стену космического корабля или обрушить часть многоэтажного здания, как в Apocalypse. Неужели вам удалось?..

Д.Г.: Уровни Dreamland строятся из маленьких 3D-компонентов, точно так же, как в наших прошлых играх, — из плоских спрайтов, только гораздо более гибких. Так что достоверная модель разрушений в 3D — это реальность, и Dreamland докажет это. Разумеется, это потребует значительной вычислительной мощности, потому что оптимизация, которую использует, например, Quake, здесь не подходит. С другой стороны, высокая частота кадров и не требуется — мы же делаем стратегическую игру, а не Quake-киллер.

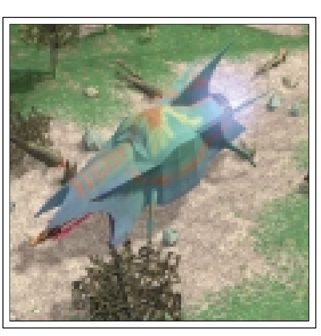
.EXE: Вопрос, который волнует многих: не станет ли Freedom Ridge проще своих предшественников? Обычно игры, обретя трехмерность, теряют в replayability. Скажите нам, пожалуйста, что все будет хорошо — останется нелинейный gameplay, псевдослучайные карты, честная физика и море случайных персонажей — все то, из-за чего люди играют в X-COM до сих пор...

Д.Г.: И в самом деле — все будет хорошо! Freedom Ridge не станет проще своих предшественников, разве что свою сложность будет открывать игроку мягче, шаг за шагом. Походовые сражения станут даже серьезнее, но с более удобным интерфейсом управления и гораздо интереснее. Честная физика в сочетании с 3D предоставляют массу забавных возможностей. Например, выстрелить в бочку с горючим и взорвать целый склад горюче-смазочных материалов, находящийся за забором... Или так — рубите дерево, оно падает на сарай, обваливает крышу и... погребает под собой целый отряд инопланетян.

.EXE: Спасибо. Это звучит... обнадеживающе! Последний вопрос, Джулиан: как вы относитесь к жанру action/strategy (Battlezone, Rainbow Six, Hidden & Dungerous) и какую судьбу в этом смысле готовите для Dreamland? Останется ли в игре кнопка "конец хода" или ее пора окончательно списать в утиль?

Д.Г.: Все эти игры различным образом решали одну и ту же проблему — как управлять несколькими персонажами в реальном времени. Одним это удалось больше, другим меньше. Мы же не придумываем ничего нового — мы делаем походовую стратегию. Dreamland откроет у жанра второе дыхание. Мы докажем, что такие игры могут выглядеть современно. Так что кнопка "конец хода" еще побудет с нами какое-то время.

Вопросы задавал
Олег **ХАЖИНСКИЙ**.





В двух словах

Папа, ты уволен

ТРИДЦАТОГО МАРТА, ЗА ПАРУ дней до всемирного праздника розыгрышей, Ричард Гэрриот (Richard "Lord British" Garriott) навсегда покинул стены родной Origin. Эту компанию он создал пятнадцать лет назад, именно с ней Ричард выпустил более десятка игр серии Ultima, а также гениальные Wing Commander, Privateer, Strike Commander и множество других проектов. Теперь всемирно известный разработчик, хозяин онлайновой Британнии в мире UO, отправляется в одиночное плавание. А компании Origin в кои-то веки оказалось не по пути со своим основателем...

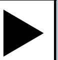
Официальные "контакты" в Origin не дают никаких комментариев о причинах ухода Гэрриота. Вместе с ним были уволены почти двадцать программистов и дизайнеров из разных подразделений фирмы. Большая чистка? Пожалуй. Одновременно Origin признала, что уже некоторое время в разработке были Privateer 3 и Wing Commander Online. Обе серии закрыты и больше не получат продолжения. Впрочем, Origin заявляет, что уход демиурга Британнии никак не повлияет на сроки релиза Ultima Online Renaissance и Ultima Online 2. Фирма еще раз выражает желание развивать лишь чисто онлайновые проекты.

Что касается Ричарда Гэрриота, то его планы не ясны. Он не только не объявил о создании собственной компании, но даже не намекнул о присоединении к любой из уже существующих команд. Впрочем, ответственные люди из Verant (авторы Everquest) немедленно откликнулись на крупные увольнения в Origin и пригласили всех опытных специалистов присоединяться к их новому, только что сформированному отделению, которое работает над пока не объявленной официально онлайновой игрой. Меня же волнует совсем другое: кто теперь будет персонифицировать Лорда Бриташа в UO и будет ли вообще такой герой? Если на замещение вакантной должности предводителя онлайнового дворянства будет объявлен конкурс, вы непременно узнаете об этом из новостей .EXE. Держите хвост пистолетом!

Александр **ВЕРШИНИН**







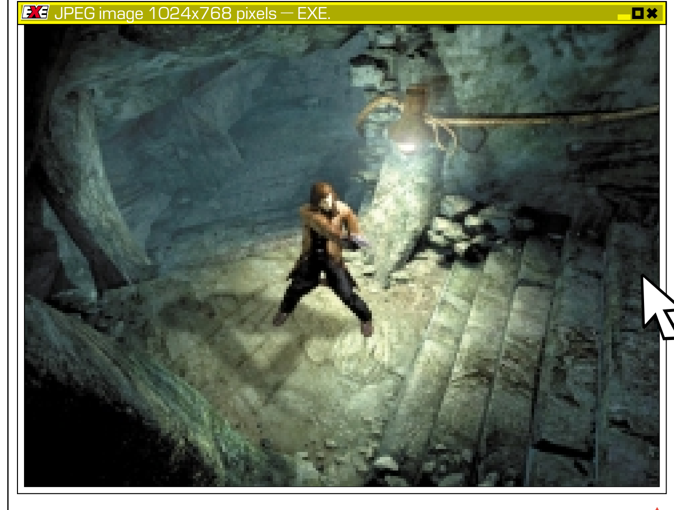


По закону крови

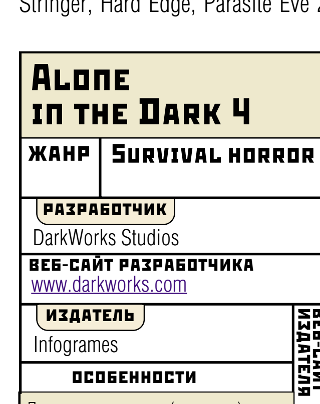
Линия пророка: новый этап

С недавних пор броское определение “survival horror” (буквально: “ужас выживания”; более точно по смыслу: “ужастик на выживание”, “игра ужасов, в которой надо выжить”) повсюду вытеснило старомодное action-adventure (речь, конечно, об играх *соответствующего* не жанра, но направления в жанре, или поджанра, если угодно). Пришло это понятие с консолей и стараниями Capcom воплотилось в жизнь (это, кстати, не только Resident Evil, о котором вы, конечно, подумали и который помянули добрым словом, но и не такая, к превеликому счастью, прославившаяся штукенция, как Biohazard).

Юбер Шардо (Hubert Chardot, о котором см. колонку в #4'00), конечно, и слыхом не слыхивал о таких незаконнорожденных отпрысках, как Dino Crisis, Carrier, Countdown Vampires, Deep Fear, Silent Hear, Vampire Hunter, Blue Stringer, Hard Edge, Parasite Eve 2, еще, еще и еще. Имя им — легион. А к выходу готовится новая армада: Code Veronica, Resident Evil Zero, Onimysha... А у нас, на PC, — только Devil Inside (“Дьявол-шоу” в русской версии, срок которого, судя по всему, наступит аккурат к следующему номеру журнала), да еще один проект, пожалуй, наиболее логичный и очевидный: глобальный и кассовый Alone in the Dark 4 от вполне счастливой и довольной друг другом парочки — разработчика DarkWorks Studios и издателя Infogrames. Есть атмосфера и концепция, сотворенные необузданной и беспроглядной фантазией Шардо, есть суперсыщик Эдвард Кэрнби и громкое имя, известное во всех уголках планеты... И вот как-то раз Бруно Бонелл, большой человек из Infogrames, подошел к веселым ребятам Гийому Гуро (Guillaume Gouraud) и Антуану Вилетту (Antoine Vilette), поставил их во главе команды из пятидесяти человек и молвил исторические словеса: “Имя у вас есть, главный герой — тоже. А теперь удивите-ка нас”.



К великолепному Кэрнби в такой боевой стойке не подступится ни одна тварь, но пещерный бой — он трудный самый. Представляете, что будет, если погаснет вон та лампа? Опустится тьма... А в пещерах тьма никогда не пустует.



Alone in the Dark 4

Жанр	**Survival horror**
Разработчик	DarkWorks Studios
Веб-сайт разработчика	www.darkworks.com
Издатель	Infogrames
Веб-сайт издателя	www.infogrames.com
Дата выхода	Конец 2000 г.

Особенности

Продолжение или даже (что точнее) современный ремейк классического ужастика от одной из самых многообещающих европейских команд, с великолепной графикой и концепцией.

Суть

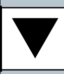
Масса нестандартных идей, в принципе, уже заложенных в играх главного идеолога проекта Юбера Шардо, но развитых и доведенных до кондиции на базе новых технологий. Готическая атмосфера страха.

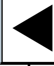
Дом на побережье

И они постарались удивить — и удивили. Загадочный остров у побережья Мэна, убийство Чарльза Фиска, лучшего друга Кэрнби, и мистический след, ведущий к трем древним скрижалям, ключам от великой и грозной силы. И загадочный Эденшо, некто, скрывающийся в тени. На исходе зимней ночи наш старый знакомый Эдвард Кэрнби ступает на благословенную землю острова, где твари из ночных кошмаров не заставят себя ждать... никогда не заставят. Начинается выживание. Ну и ужас, конечно. Как и положено жанром.

Созданные матерыми художниками и поднаторевшими в архитектуре специалистами декорации острова. Перспектива и оформление игры — это еще далеко не все, остаются детали, крошечные подробности, говорящие о колоссальный работе DarkWorks. В непременном старом особняке по стенам развешаны портреты работы небезызвестного Марка Ботты, а заголовки журналов, сваленных в беспорядке на полках, легко читаются. Даже шаги Кэрнби имеют 58 вариантов звучания в зависимости от того, ступает ли он по камню обычному или камню, присыпанному землей,

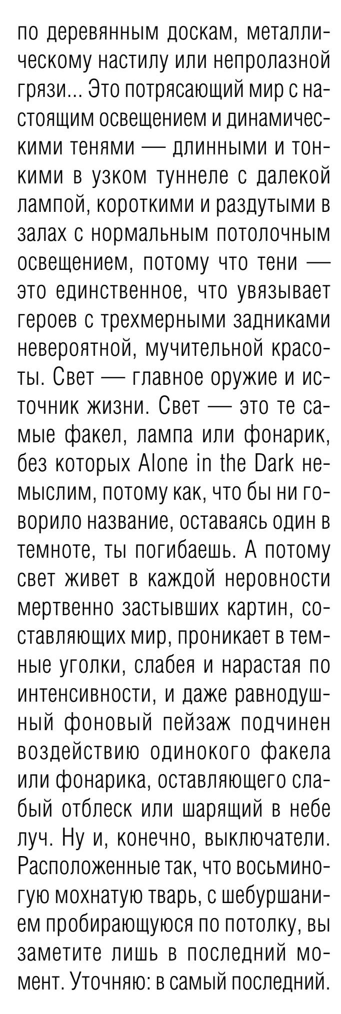
Маша **АРИМАНОВА**









по деревянным доскам, металлическому настилу или непролазной грязи... Это потрясающий мир с настоящим освещением и динамическими тенями — длинными и тонкими в узком туннеле с далекой лампой, короткими и раздутыми в залах с нормальным потолочным освещением, потому что тени — это единственное, что увязывает героев с трехмерными задниками невероятной, мучительной красоты. Свет — главное оружие и источник жизни. Свет — это те самые факел, лампа или фонарик, без которых Alone in the Dark немыслим, потому как, что бы ни говорило название, оставаясь один в темноте, ты погибаешь. А потому свет живет в каждой неровности мертвенно застывших картин, составляющих мир, проникает в темные уголки, слабея и нарастая по интенсивности, и даже равнодушный фоновый пейзаж подчинен воздействию одинокого факела или фонарика, оставляющего слабый отблеск или шарящий в небе луч. Ну и, конечно, выключатели. Расположенные так, что восьминогую мохнатую тварь, с шебуршанием пробирающуюся по потолку, вы заметите лишь в последний момент. Уточняю: в самый последний.

Теория страха

Сюжетных головоломок в привычном смысле этого слова в AitD4 не так много — ими, подобно тому, как это сделал в свое время мсье Шардо, жертвуют ради динамичности. Предметы окружения, таящиеся во тьме, играют наипервейшую роль, и вовремя обнаруженные выключатели и как надо примененные осветительные приборы карманной носки успешно заменяют суперсыщику Кэрнби интеллект. Фонарик, совмещенный с пистолетом, позволяет контролировать зону потенциального контакта с враждебными силами, но далеко не все чудища AitD4 боятся света. Есть и такие, которых привлекает его источник... понимаете, о чем речь? Дюжина видов оружия — кое-что работает на бесценных батарейках от фонарика, а кое-что оперирует силами сверхъестественными, что честно, учитывая природу извечных врагов Эдварда Кэрнби. Но горящий факел ценится много выше, ибо — куда прикажете стрелять в темноте?



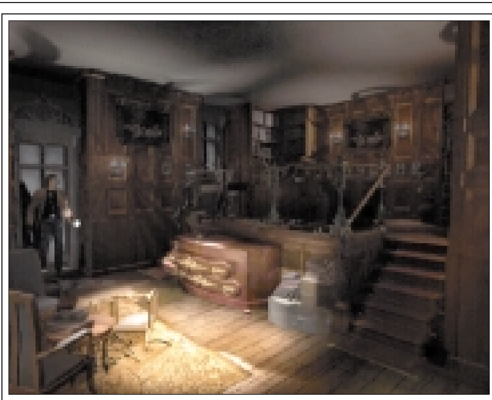
Этот коридор мог быть обнаружен где угодно. Думаете, призраки населяют старые дома? Призраки населяют коридоры старых домов, коридоры со строем люстр и выцветшими обоями.



“Хилл-Хауз не был здоров, угрюмо возвышаясь на холме, от которого получил свое имя, темный и пустой, он стоял так восемьдесят лет и мог простоять еще восемьдесят. Тишина висела над его деревом и камнем, и то, что двигалось там, двигалось бесшумно”.

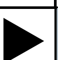
У Гуро и Виллета есть собственная теория страха. Они стараются добиться от нас страха разного типа: страха неожиданности, страха растерянности, страха одиночества. Сюжетный синопсис опирается на китов вроде киношного Кроненберга и, уж конечно, литературного Лавкрафта. “Существа AitD4 не просто зомби — в отставных человеках нам не видится ничего страшного, — говорит Антуан Виллет. — Монстры AitD4 сверхъестественны”. Ирреальность и реальность, фантазия и натурализм. “Мы не хотим, чтобы вы слишком уж мучились с умерщвлением этих тварей, — вторит коллеге Гийом Гуро. — Зато мечтаем, чтобы вы пугались до полусмерти каждый раз, когда они убивают ВАС”.

Восемнадцать видов омерзительных инфернальных зверюг, и если любая из них вам приснится, проснетесь с очень громким криком. Фантазия — правило и закон. В пугающие образы вкладывали душу, ужаснуть нас желали всеми фибрами души. Разные твари обладают разной манерой поведения и излюбленными атаками, и в этой кунсткамере Кэрнби проявляет великолепную свободу действий. Он может карабкаться по стене и одновременно отстреливать расположившегося внизу неприятеля, а сбитый с ног неожиданной атакой из любой позиции способен разрядить револьвер в нависшего монстра. Один из порожденных Виллетом и Гуро красавцев, кстати, лишен зрения, и охотится, ориентируясь исключительно по звукам и запахам. Поэтому старине Кэрнби придется быть ОЧЕНЬ осторожным.



Верьте в свет — это единственное, что охраняет вас от темноты. Свет, а не оружие. В этой комнате свет был очень давно... и кто знает, что завелось здесь без света?

Надо заметить, что AitD4 не единственная разработка DarkWorks: параллельно ведется проект “1906” — экшен-адвенчура по Жюлю Верну, издателем пока еще на заручившаяся. А предварительное впечатление от их основной на сегодня игры просто удивительное. Судя по всему, почти эпическое творение, пребывающее в разработке аж с 1998 года, к выходу намеченное на позднюю осень-2000. Мне странно испытывать это чувство, но ожидание AitD4 представляется невыносимо долгим. Интересно, не испытывает ли наш друг и товарищ Юбер Шардо сходные ощущения?..


Реаниматор

Говард Ф. Лавкрафт: миф и реальность

Имею напомнить, что Call of Cthulhu — игра, имеющая самое прямое отношение к мифам Ктулху, странного мира буйствующих потусторонних сил, созданного неуемным Говардом Лавкрафтом, как это и было отражено в недавней (февральской) заметке дружественного нам источника "Пиксель Хантинг". Но есть существенное уточнение: Dark Corners of the Earth базируется на Call of the Cthulhu (COC) — настольной РПГ-системе, одной из известнейших в мире, разработанной компанией Chaosim, которая, в свою очередь, базируется на том самом мифоцикле великого писателя земли американской.

Dark Corners of the Earth (DCOTE) — шутер от первого лица, со вполне понятным правом на Шогготов в роли чудовищных тварей не от мира сего. Но что интересно: ведущий дизайнер Headfirst Эндрю Брейзер (Andrew Braizer) направо и налево разбрасывается информацией (помимо, разумеется, привычных заклинаний вроде "самый атмосферный и кровозамораживающий триллер всех времен и народов") о том, что игра по Говарду Филлипсу Лавкрафту должна быть реалистичной — донельзя реалистичной (!). Хотя, может быть, реализм здесь не совсем подходящее слово. Более уместно употребить термин "натурализм". Предельный патологоанатомический натурализм вроде трепанации черепа, показанной крупным планом по ОРТ в прайм-час с одной лишь рекламной перебивкой — "Стерильные ручные дрели "Бош" — пригодятся и здесь".



◄ **Чудовищный контур на стене от внешне безобидного существа напоминает "Тень в мансарде". А вообще, говорит о том, что система обсчета этих самых теней чем-то напоминает позабытый Seed. Если это так и окажется, будет очень страшно.**

▼ **И еще немного потрошков, товарищ... КРОВИЩА на стенах, потолке, ящиках, бочках (везде!) — непреложный атрибут окружающей среды подобных шоу. Для истинных ценителей!**

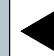
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Жанр	FPS
Разработчик	Headfirst Productions
Издатель	Не объявлен
Особенности	Шутер от первого лица с "умными элементами". Неутомимый поставщик монстров Лавкрафт, тридцатые годы и все, что к этому причитается.
Суть	Жутковато натуралистичная система повреждений с откровенными подробностями, физика и лирика "beyond the Trespasser".
Дата выхода	4-й квартал 2001 г.
Веб-сайт разработчика	www.headfirst.co.uk/

Звезды были правы

Герой DCOTE — незадачливый частный сыщик, обнаруживший во время расследования заурядного дела о пропаже

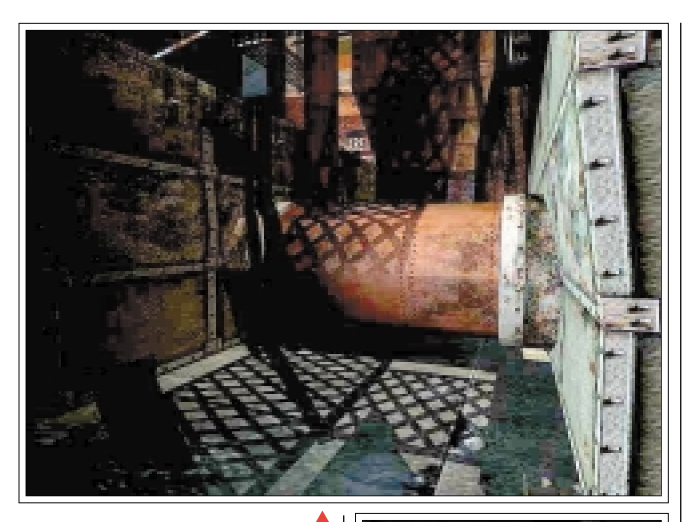

Фраг **СИБИРСКИЙ**

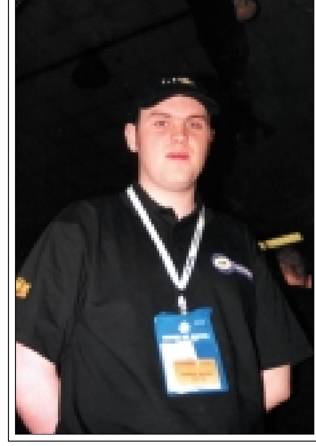








Котлы, трубы и тени. Все-таки слишком урбанистично для рыбацкой деревушки, а?



"Ведущий дизайнер Headfirst Эндрю Брейзер (Andrew Braizer) направо и налево разбрасывается информацией".

человека, что звезды были правы, и Древние вернулись, — напрочь лишен "индикаторов повреждений", он шатается по уровням и придирчиво осматривает свое разорванное тело в подвернувшихся зеркалах, склонив голову на невозможное число градусов. Приятно. Есть возможность почувствовать себя настоящим зомби Ромеро (эээ... это другой Ромеро), восставшим из могилы после падения на рельсы под восьмичасовой курьерский поезд.

"Если плод фантазии Говарда отхватит вам ногу, скорость перемещений заметно снизится, — доверчиво объясняется товарищ Брейзер. — К тому же парня начнет изрядно, по-морскому, раскачивать. А уж если повезет, и вам размозжат голову, то по экрану вниз будут сбегать кровавые струйки!". Говорят, ранения в голову плохо влияют на здоровье; но это пустяки — они еще более вредоносны для точного прицеливания — плавающий ствол револьвера, эффект головокружения — смещающаяся картинка, сужение поля зрения из-за оттока крови от поврежденного мозгосодержащего органа... С этими штучками знакомы пилоты и алкоголики из Redneck Rampage, употребляющие баночное пиво вместе с бутылочным виски. "В мое время следователь, получивший пулю в голову (шмяк!), подыхал!" — кричит знаток мифологии Ктулху.

Тем не менее в Headfirst не желают, чтобы DCOTE покупали одни лишь студенты медицинских факультетов, юные герберты уэсты, для последующей демонстрации в прозекторской. Существуют специальные "домики", битком набитые шприцами с морфием, столь обожаемыми авторами "ужасных рассказов", где шаб-ниггуратская братия нас не трогает. Еще немного морфия, сэр, и вы, сэр, будете смеяться, сэр, когда вам будут отпиливать голову, сэр...

Тени над Инсмутом встали

В воздухе пахнет грозой — ибо всего намечено четыре истории, каждая из которых базируется на одной из новелл Лавкрафтовского мифоцикла. Само собой, там и маленькая рыбацкая деревушка Инсмут, жители коей питают склонность к чудовищным ночным обрядам, и археологические раскопки в Египте, и сюрреалистический мир курильщиков опиума. Отчаянно стараясь не потерять высокочтимого Лавкрафта в гуще кровавой бойни, Headfirst всеми силами пытается сохранить атмосферу и сам дух новеллы ужасов, где любой герой удирает со всех ног при одном лишь признаке опасности. Осторожное продвижение по темным уголкам, иногда одна-другая головоломка (со множеством вариантов решения, с использованием предметов окружения а-ля Trespasser) — вот недостижимый идеал. А пока что выходят лишь стандартные ситуации с Пришельцем из Глубин, сторожащим главный вход, которого смелые и отмороженные выносят стволом и динамитом, а умные и трусливые обходят по пожарной лестнице или через сортирное окно.

Кстати, движок игры — NDL Netimmerse от Havoc — в разработке вот уже три года, однако до сих пор "доводится до ума". Пока что налицо куча объектов с полноценными физическими данными, ящики, разлетающиеся под благотворным воздействием динамита, стекла, сначала исходящие трещинами, а уж потом опадающие... Носятся слухи о тотальной деформации незыблемых (суть намертво прикрученных к стенами и/или полу) объектов. Но оружие не такое уж сверхразрушительное — как-никак на дворе двадцатые годы. Револьвер 45-го калибра, дробовик и всенепременный "Томпсон", динамит и еще бутылки с керосином... В монстрах, порожденных щедрым воображением Лавкрафта и воспроизведенных в пластике не менее щедрой рукой Chaosim, недостатка не предвидится.

Вопреки прежним сообщениям (нашим в том числе), DCOTE намечается к выходу в четвертом квартале аж 2001 года (!), и первоочередная задача Headfirst — показать издателям (их все еще ищут) технологическую демо-версию. Эх, были бы деньги...

В двух словах

Три пиастра рублями

...НОВЫЙ ПРОДУКТ, ЧТО ПОЯВИТСЯ на свет летом-2000, будет называться по-нашему, по-простому: Age of Empires II: Age of Kings — The Conquerors (Ensemble Studios/ Microsoft), и являться будет, как видно из названия, клиническим случаем известного PCхиатрической науке заболевания "аддон к сиквелу". Все симптомы налицо: пять новых цивилизаций, четыре не менее свежие исторические кампании, полные от неупотребленности сил карты, юниты и технологии. Да, батенька, у вас явно ЭТО. Амбулаторное лечение осложняется той таинственностью, которую нагоняет на Conquerors глава Ensemble Брюс Шелли. Дескать, ВСЕ детали будут явлены миру на E3 в мае, и народ будет падать у стенда ниц, благодаря тов. Шелли за наше счастливое. Впрочем, кое-что известно уже сейчас.

Так, многопользовательский режим свежевыпекаемого аддона сможет похвалиться новым режимом Capture the Hill. Центром баталий здесь будет одиноко лежащее посреди карты wonder, а победителем будет считаться тот, чьи войска смогут продержаться с чудом наперевес заданное количество времени. Должно быть весело, но отношения к стратегической игре, согласитесь, почти не имеет.

Кроме того. Теперь работу с ресурсами можно будет автоматизировать (как именно — не сообщается), а войска смогут впрягаться в осадные орудия (например в стенобитные машины). Усиленный подобным образом агрегат будет нестись быстрее и бить в двери замка больнее. Усаженные внутрь осадных башен юниты, что естественно, получат некий защитный бонус от вражьих стрел.

Как видим, все по мелочи. У Conquerors есть сомнительная возможность прославиться как Аддон, Наиболее Близкий к Оригиналу. Проклятый капитализм со своими тремястами процентами прибыли!..

Андрей **ОМ**





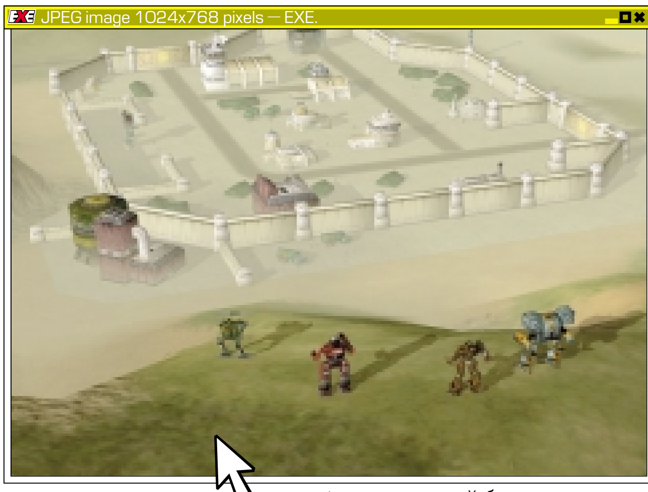
Чугуний на марше

Mechs, оснащенные MS Windows 3000

А ведь этого следовало ожидать: после того как FASA, правообладатель лицензии Battletech, попала в жилистые трудовые транснациональной олигополии Microsoft, ей, “Фазе”, нужно было просто расслабиться и попытаться получить удовольствие. Живой ей теперь от Билловой дзаибатцу не уйти, — вместе с пафосным анонсом MechWarrior 4 было объявлено о начале работ над сиквелом MechCommander, главная особенность которого — полная и окончательная трехмерность.

Breaker! Breaker!

Несмотря на то что Полностью Трехмерные RTS оказались поголовно больны бледной немочью, болезнями господ Паркинсона, Альцгеймера и других уважаемых людей, а все красоты и детализация пропадали, что называется, втуне (так как играть во все это можно было только с максимальным zoom out — иначе ничего не видно и вместо тактики со стратегией получается детский сад для детишек с нарушениями психики), Microsoft полна оптимизма. Сооружения, как обещают, можно будет в неограниченных количествах взрывать для собственного удовольствия, путающуюся под ногами мелочь ногами же ДАВИТЬ, леса — жечь, стены — крушить и прочая, и прочая. Взрывы просчитываются в реальном времени, а взрывная волна корежит окрестные здания и расшвыривает зеленые насаждения. Вода отныне имеет глубину, и некоторые водоемы можно будет перейти вброд. Жаль, не доведется проводить с вражескими mech'ами жесткие спарринги на кулаках и мечах, как это принято в братской по духу Metal Fatique (см. прошлый номер). Трехмерные модели, по горячим уверениям девелоперов, будут выглядеть лучше, чем в прошлогоднем MW3 — а был это, если помните, “типа симулятор”.



Железный конь идет на смену крестьянской лошадке: чугунные богатыри перед зачисткой вражеского колхоза.

Совершенно закономерно пополнится парк чугуниевых боевых машин “Ночной Кошмар Хорнета” (*англ.* mechs). В довершение к 11 агрегатам из первого МС ожидайте еще 15 новинок прямо с конвейеров Microsoft — среди моделей этого года есть Urban Mech и Menshen. Кроме того, и это специально оговаривается в пресс-релизах, с первых же миссий будет доступен, не побоюсь этого слова, культовый 95-тонный мех Blood Asp (вах, 2 Gauss Cannons, 2 PPC, 5 лазеров, форсированный двигатель и автоматическая коробка передач, а цвет — вот точно, как закат солнца в Тбилиси, только зеленый). Вместо рук — стальные крюки, а вместо сердца — пламенный Win3000.

Плюс к тому ходят упорные слухи, что, де, железки можно будет собирать собственноручно, а в пресс-релизе белым по салатно-зеленому написано, что в процессе боев можно будет приватизировать вражеские средства передвижения, благо таковых будет много. Да, и еще. По некоторым данным, мехов можно будет перекрашивать по своему усмотрению и выбирать себе логотип по вкусу.

Здесь, раз уж пошла такая выдача, уместно будет упомянуть о том, что в наших краях называется сюжетом. В МС2 мы — наемники, а не клансмены, и это избавляет от всяких дурацких понятий чести и ощутимо развязывает руки. Мы сможем выбрать миссию из нескольких доступных — в соответствии с ее инвестиционной привлекательностью, а не потому, что так написано в неумолимом скрипте. Всего же за время игры предстоит сменить троих хозяев — House



MechCommander 2

Жанр: RTS

Разработчик/издатель: Microsoft

Веб-сайт разработчика: www.microsoft.com

Суть: Корпорация Microsoft всерьез взялась за лицензию Battletech, недавно прикупленную ею по случаю. Трехмерный сиквел MechCommander'а обречен на успех, хотим мы этого или нет. Хотя, собственно, игра намечается занятная.

Особенности: 11 старых и 15 новых mechs, РПГ-элемент, пилоты приобретают перки на манер героя Fallout. Все объекты можно взорвать, разломать или ЗАДАВИТЬ. Стреляющие из-под воды мехи будут автоматически охлаждаться течением, экономя энергию радиаторов. Разве это не прекрасно?

Дата выхода: Не объявлена



Андрей **ОМ**







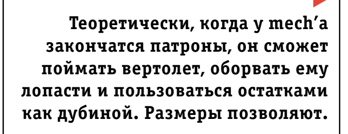
Steiner, House Davion и House Liao, а сама разборка, если я еще не сказал, будет происходить в секторе Chaos March по каким-то пока неведомым причинам.

Мене ничо нипонятно

Те дорогие читатели, которым доводилось игрывать в первый MC, помнят некоторую напряженость процесса, связанную с fog of war и странным взглядом юнитов на line of sight. Дело в том, что доблестные дизайнеры, дабы потребители проходили игру по единому алгоритму, одним махом побивахом всю replayability, низведя RTS до статуса одноразовой тактической головоломки. Вероятно, для авторов счесть, что пользователь может быть умнее их, суть страшное, несмываемое оскорбление.

Но Microsoft не гордая — теперь fog of war не будет в принципе. Оно и верно — с чего это я, командир отряда гигантских чугунных болванов с реактивными огнеметами "Буратино" в каждой деснице, не могу перед высадкой произвести банальную аэрофотосъемку?! Вместе с тем, чтобы не совсем уж похоронить элемент внезапности, будет введена такая вещь: вражеские юниты до визуального контакта (или приобретения нами специальных сенсоров) нельзя будет точно идентифицировать. То есть охрана базы может состоять из отряда Ravens или из отряда Blood Asps — и вы узнаете это, только вторгшись туда самолично. Как гласит слоган одного брэнда, почувствуйте разницу.

Возможно, некоторые несознательные читатели уже пожимают плечами и позволяют себе мысли типа "Чо он тут говорит, мене нипонятно, я больше нибуду покупать ваш журнал". Но я должен сказать, что вышеперечисленное — радикальный шаг, сдвигающий геймплей традиционной RTS в сторону чистой тактики, презрев полагающиеся в нагрузку exploring, action, recourse gathering и прочие безобразия. Такое обещали многие, но пока не получилось ни у кого.



Теоретически, когда у mech'a закончатся патроны, он сможет поймать вертолет, оборвать ему лопасти и пользоваться остатками как дубиной. Размеры позволяют.





Пацанский оранжевый Atlas с тонированными стеклами, форсированным двигателем и аудиосистемой — последний писк этого сезона.





С пиротехникой уже все в порядке, а вот над поверхностью еще работать и работать.

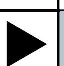
Smash your crew

Как многие, вероятно, знают, внутри mech'ов сидят люди. С попаданием их туда связаны истории, вполне сравнимые по накалу страстей с сериалом "Адская любовь, или Тайна Розовых Соплей", — интересующихся я отсылаю к разной степени макулатурности переводным книжицам Battletech, продающимся в каждом переходе рядом с отечественным нижним бельем и низкосортными презервативами. Именно по этой причине создатели MC2 никак не могут пройти мимо пилотов и их драматической роли.

Как и в первой части, здесь намерен быть РПГ-элемент — пилоты набираются опыта. Но сиквел сможет похвастаться чистейшей воды "перками", в ноль содранными угадайте откуда. Так, пилот, получая новый уровень, сможет получить такие вкусности, как Long Shot или PPC Master, и выбор между ними обязан быть непростым. Мы, таким образом, сможем натаскать конкретных пилотов под конкретные надобности, и это есть хорошо. Надо ли говорить, что потеря "прокачанных" асов совершенно недопустима, а экран Loading станет нашим верным спутником на протяжении всего развлечения?

Иные заявленные возможности. Дюже интеллигентный AI (mamma mia, если бы за каждое такое обещание, что я вынужден честно перечислять, мне платили по центу, в данный момент я исследовал бы пляжи Копа, совершенно верно, кабаны): в зависимости от наших успехов в последующих миссиях он будет уменьшать/увеличивать количество войск противника и их мастерство. Единственным ресурсом будут деньги — здесь ориентиром разработчиков был MechWarrior III: Mercenaries, и это прекрасно. Обещаны необязательные миссии, в которых можно будет пополнить содержимое своего бумажника. Среди заявленных режимов многопользовательской игры красуется странное словосочетание "Quick Start". А еще в комплекте будет поставляться редактор миссий.

Короче, хочу.














Destination: ■ Dungeon Siege

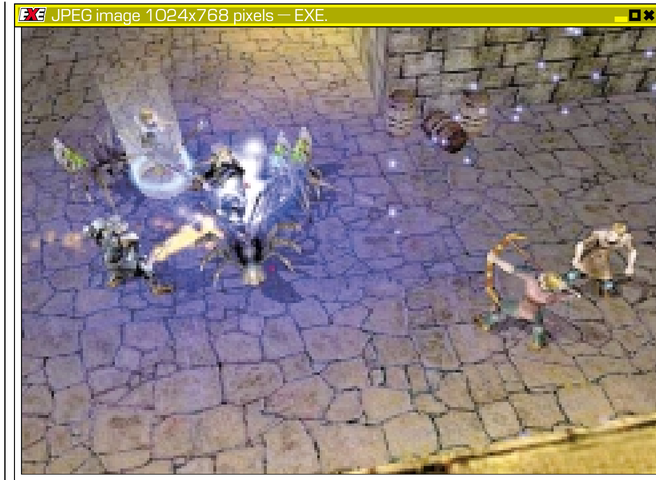
Тотальная осада

В ожидании добычи у мелкомягкой норы

Я все больше убеждаюсь в том, что хорошо быть не маленькой вкусной конфеткой, а огромной компанией-монополистом. Потому как первую все хотят съесть, а на презентации второй все приходят и уважают много часов подряд. Последнее приключилось с Dungeon Siege, самым свежим ролевым проектом от Microsoft и Gas Powered Games. Игра вдруг возникла из сплошного ничего (см. .EXE #3'00), развернулась во фронт и приготовилась стать известной — о чем позаботились многочисленные западные журналисты, приглашенные на карманный фестиваль MS, Gamestock.

Пост-стратегум Как вы, должно быть, помните, проект ведет некто Крис Тэйлор (Chris Taylor), супермозг, ответственный за Total Annihilation. Теперь он гордый обладатель собственной девелоперской компании и сам себе голова. А раз так, то почему бы не попробовать сделать что-нибудь свежее? Так родился Dungeon Siege, Action/RPG-проект с элементами RTS. Задумка оказалась настолько привлекательной, что с ее продажей и распространением захотели возиться большие дяди из Microsoft. Лично. Без посредников.

И снова магия, мечи и монстровье. Господин Тэйлор ломает любые жанровые каноны, кроме сюжетных. Его "выдуманный из головы" мир собран из частей все того же детского конструктора для американских детей в возрасте от трех до пяти лет. Заброшенные гномьи шахты, дебоширствующие орки и гоблины, столпообразные големы — пьеса разыгрывается по хорошо известным нотам. Простые крестьянские парни (и девчата — крупным корпорациям вроде Microsoft приходится быть очень политкорректными) вдруг берутся за оружие, чтобы навести порядок в любимом колхозе. Глубокие темные норы соседствующего с родным поселением подземелья открывают, как водится, бездну злодейских замыслов и стимулируют героев от плуга и сохи продолжать их опасные приключения. Учебные пособия по спасению мира и истреблению демонов прилагаются.



Арахнофобия, ненависть к пауку всей семьей. Разрешается бить, колотить, кастить и укрощать.

Distinguo — я различаю Остальное выполнено в действительно неординарном ключе. Начиная с генерации персонажа и формирования партии и заканчивая боевой системой. Впрочем, давайте-ка по порядку.

Господин Тэйлор настаивает на соблюдении демократических свобод в ролевом мире. А именно проводит в жизнь идею определения класса персонажа по мере прохождения игры. То есть в начале игры ваш герой входит в сказочный мир Dungeon Siege с широко раскрытыми от удивления глазами, чистый, как весеннее небо. По замыслу Криса, так и должно быть. Ведь герой до поры до времени остается простым крестьянским отпрыском, обладающим лишь навыками выпаса свиней и ощипа кур. Обучение должно происходить естественно. Скажем, вы нашли меч и стали им размахивать. Это хорошо. Более того, вы случайно зашибли им самого мелкого, самого хилого гоблина — это очень хорошо! Враги дохнут, умения растут. Можно воспитать воина, или лучника, или мага. А можно совместить все три боевых качества в едином кандида-

---

DUNGEON SIEGE

ЖАНР РПГ

РАЗРАБОТЧИК Gas Powered Games

ВЕБ-САЙТ РАЗРАБОТЧИКА www.gaspowered.com

ИЗДАТЕЛЬ Microsoft

ВЕБ-САЙТ ИЗДАТЕЛЯ www.microsoft.com

ВЕБ-САЙТ ИГРЫ www.dungeonsiege.com

ДАТА ВЫХОДА 2001 г.

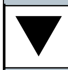
ОСОБЕННОСТИ

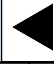
Dungeon Siege делает не кто-нибудь, а герой последней RTS-кампании Крис Тэйлор, заслуженный тотальный аннигилятор всея планеты. Стратегический корифей решил попробовать себя в новом жанре, а заодно привнести в спокойный ролевой опыт немного свежих идей. Флаг ему!

СУТЬ

Вроде бы РПГ, но Action, причем с элементами RTS. Говорят, монстров будут бить так же быстро, как в Diablo, но с возможностью остановиться и написать пару философских трактатов. А еще обещают мощный и красивый графический движок, модную вращающуюся камеру и умных врагов. Нашли чем удивить.

Александр **ВЕРШИНИН**











те. Чем больше пользуетесь, тем лучше осваиваете, — как в реальной жизни. Звучит аркадно, но где наша не пропадала? Вот именно, везде пропадала.

Следующей инновацией по Тэйлору объявляется расширение партии игрока. Десять героев! С таким количеством подопечных можно своротить горы. Увеличение классической партии до десяти человек сам автор объясняет весьма убедительно. Во-первых, чтобы больше таскать на себе. Во-вторых, дабы каждая баталия была действительно эпической и, желательно, с элементами стратегии. Ведь когда всех врагов выносит один человек — это экшен, а когда кровавым делом занимается целая команда — это сначала тактика, а потом уже и стратегия.

Делам стратегическим, кстати, отводится немало внимания. Персонажи обводятся рамочкой, повинуются простейшим строевым командам и вообще ведут себя, как настоящие юниты. Баталии происходят в реальном времени, но процесс может быть в любой момент приостановлен для анализа ситуации и отдачи необходимых команд. Впрочем, после Baldur's Gate нас подобным фокусом не удивишь. Зато членение партии на несколько независимых подразделений — это что-то новенькое. Причем деление допускается как в обычной ситуации, так и в боевых условиях. В первом случае вы, скажем, посылаете часть героев в город, за припасами, в то время как остальные продолжают исследовать очередное подземелье. С другой стороны, время от времени дроблению будут способствовать сами авторы — посредством некоторых скриптовых манипуляций. Так, веревочный мост через горную речку может внезапно оборваться, и несколько героев отправятся в совершенно бесплатную увеселительную прогулку с тем, чтобы некоторое время спустя очнуться на весьма обособленном островке. Придется думать, как их вытаскивать.

Альпы, мосты и големы. Здесь не хватает только Суворова.

Что касается стычек, то не мне объяснять идею атаки несколькими группами. Спросите велосипедиста Хажинского.

Автоматизацию в массы

Запутались? Мы тоже. Цельную картину с подписью "Dungeon Siege" покамест представить себе сложно. Чувствуется, что болтливые языки разработчиков сдерживаются тяжелым взглядом издательских церберов. Так что жизнерадостный мистер Тэйлор ограничивается строго дозированными порциями информации.

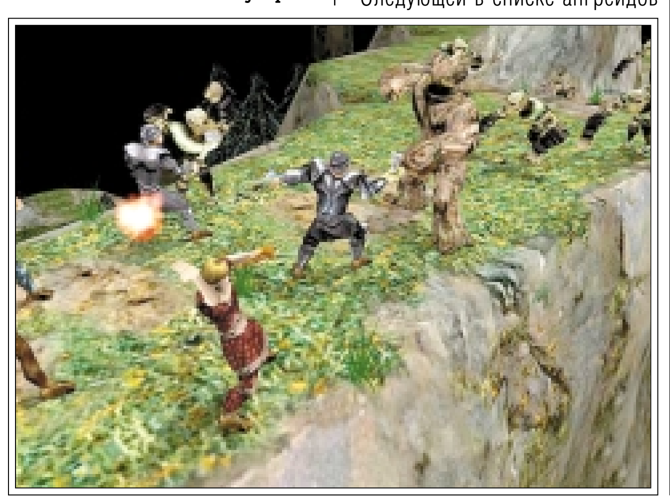
Так, промоушен воздвигается на нескольких китах: отсутствии четкого деления игрового мира на этапы, способности движка строить комплексные многоярусные уровни и целой россыпи по-японски рачительных классических ролевых примочек. Вот о последних и поговорим.

Dungeon Siege должен поразить видавших РПГ на своем веку ветеранов маленькими, но крайне приятными сюрпризами. Так, в число полноправных членов партии теперь входят пажи и мулы. Первые автоматически, независимо от команд игрока бегают и собирают с трупов оружие и припасы. Маленькие наемные мародеры! Пажи складывают барахло не куда-нибудь, а в седельные сумки мулов, которые и тащат больше, и не отягощают героя в бою.



Красивый шот. Если дела действительно обстоят таким приятным образом, я снимаю перед Крисом шляпу.

Альпы, мосты и големы. Здесь не хватает только Суворова.



Следующей в списке апгрейдов будет, по всей видимости, система inventory. Нашему Крису показалось, что ныне здравствующая привычка перекладывать барахло по ложечке в час не слишком удобна. Коллеги, он абсолютно прав. Его вариант обращения с пожитками сугубо утилитарен и практичен. Вещи обводятся все той же рамкой или выбираются кликами мыши и всем скопом переносятся в рюкзаки — прямо как операции в десктопе Win95/98/NT. Окна inventory масштабируемы, вы сможете вынести хоть все десять на один экран и всласть насладиться межперсонажным обменом артефактами. Усовершенствована даже такая мелочь, как фэнтезийное целебное снадобье, по традиции повсеместно хранящееся в пузырьках. Теперь из него можно будет отхлебывать лишь столько, сколько нужно — и ни каплей более. Так что медицинские мощности не пропадают. Наоборот, содержимое неполных склянок можно будет сливать воедино в донкихотском порыве сэкономить место внутри рюкзака.

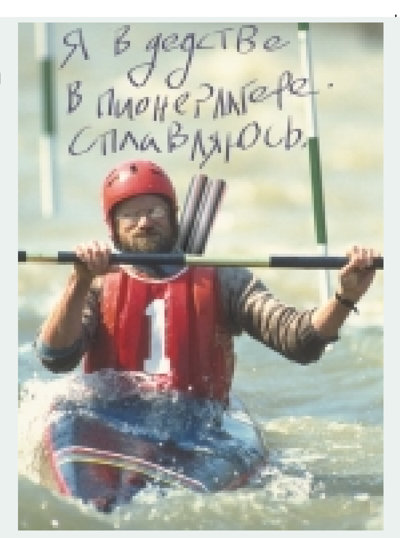
Картинка получается презабавная. Толпа героев, со слугами и осликами для поклажи бродит по бескрайним, плавно подгружающимся по мере необходимости экзотическим просторам Земли Тэйлора. Они умеют брать предметы с пола не подходя к ним и тщательно следят за уровнем жидкости в склянках. Их можно подробно разглядеть с любой стороны благодаря плавно вращающейся камере и функции зума. Иногда они натыкаются на врагов и подходят к их истреблению с по-военному строгой методикой. И вот еще что: в королевстве их знают и уважают. Поэтому ни один продавец не решится толкнуть героям бросовый товар без гарантии принять его обратно. Если же вещица чем-то не приглянулась покупателям, купцы охотно возвращают ее на свои полки и возмещают полную стоимость продукта. Естественно, по предъявлении чека! Ну хорошо, про чек я придумал, но остальное — чистая правда.







Господин **ПЭЖЭ**



РЕАЛИЗМ VS. ИНТЕРЕСНОСТЬ

Сделайте нам красиво...

Вы когда-нибудь задумывались, как невыносимо скучна была бы наша реальная жизнь, если бы кто-нибудь выпустил ее в виде компьютерной игры? Я готов лично гарантировать полный и окончательный провал такого проекта, в каком бы жанре он ни был воплощен — несмотря на сногсшибательную графику (верю, возможно), замечательную физику (надеюсь...) и феноменальный искусственный интеллект у окружающих монстров (люблю!... впрочем, о последнем можно и поспорить)... А все почему? А все потому, что о главном, о геймплее, никто не позаботился!

Вдумайтесь, как проходят в реальной жизни (нет, не в кино о великом и ужасном Рэмбо, а в жизни) поединки... то есть, конечно, драки/мордобой/смертоубийства, будь они хоть с оружием, хоть без. Тот, кто первым как следует попал/вмазал/врезал/всадил/засандалил, — тот и победитель. Противник в этом случае в один присест теряет мобильность, кровь и волю к жизни и моментально становится клиентом морга. С отстреленной рукой, пробитым легким, просто с выбитым глазом или раскрошенной челюстью не побегаешь в поисках ближайшей аптечки, тьфу, аптеки, болевой шок, знаете ли, никто не отменял.

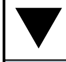

Не надо бояться человека с ружьем...

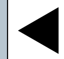
Далее. Оружие жутко не сбалансировано. В кино, конечно, обожают показывать, как Великий Джеки Чан, Мастер Восточных, Северных, Южных и Западных (Китайских) Единоборств, способен осуществить закат солнца вручную методом Супермена (быстро-быстро облетая планету Земля и заставляя ее вращаться в обратную сторону), а вот в жизни, увы, человек, хорошо стреляющий из автомата, вполне способен задать серьезную работенку взводу отлично обученных ниндзя, которым не доверяют огнестрельное оружие, как нашим стройбатовцам.

Все происходит очень быстро, примитивно и скуучно. Пиф-пай-ой-ой-ой, умирает зайчик мой.

Опять же, что способен противопоставить человек с ружьем (не противотанковым) другому такому же обормоту, но сидящему в танке, если предположить, что они оба не имбецилы и худо-бедно знают, где у их пушчонок располагается спусковой крючок? Да, не спорю, умный мужичонка с ружьишком, при наличии правильного, родного, окрестного ландшафта, способен слегка поволновать стрелка, засевшего за листом брони у пулемета, но вот шансы выжить у него весьма невелики.

А уж как протекают сами эти кровищепролития... Даже незабвенный Deer Hunter (или Bass Fishing? что предпочитаете?) даст сто очков вперед по вбросу адреналина в кровь. Если оба знают о том, что на кону жизнь, то все происходит в два этапа. Первый — до, когда оба стараются выбрать место для засады получше. И второй — после, когда один увидел врага первым и потому занят стиркой штанов, забрызганных кровью. Все происходит очень быстро, примитивно и скуууучно. Пиф-пай-ой-ой-ой, умирает зайчик мой.










Action Quake: смерть быстра, сурова, справедлива.

Всем спасибо, все свободны.

Но то в жизни. А в играх все должно быть иначе, ведь их, в отличие от жизни, можно выбирать перед покупкой. И все-таки полно на свете контор и людей, жаждущих эфемерной славы “первых, повторивших реальную жизнь”. Зачем она им? Неужели слава дороже денег и вкуснее мороженого?

Дорога в одну сторону

Если вспомнить одно из моих прошлых размышлений о тщете всего сущего, всплывет грустный факт: самое плохое в человечестве — это его наличие. Пока общаешься с конкретной личностью, все не так уж плохо: ей можно что-то объяснить, о чем-то договориться.

Но рано или поздно появляется какое-нибудь изобретение, от которого уже ни у кого не хватит сил отказаться, и индивидуальности блекнут и исчезают. Собственно, я все о тех же 3D-ускорителях. В какой-то момент обнаружилось, что можно довольно адекватно смоделировать то, что мы видим вокруг себя каждый день. Кому-то это понравилось. И все заверте... Обратная дорога исчезла, осталось только одно направление: вперед, к реализму! И уже неважно, нужен он или нет, неважно, зачем именно.

Кто не с нами, тот умрет с голоду, ибо в результате положительной обратной связи игроки быстренько привыкли не просто проглатывать наживку реалистичности, но, как истинные наркоманы, требовать больших, больших и еще БОЛЬШИХ доз.

Голуби и дятлы

Как говаривали классики, “если дятел не долбит — он либо спит, либо умер”. Аналогичный персонаж, голубь, тщетно долбящий десятки тысяч раз клювом по кнопке в надежде, что ему дадут зернышко, есть и у психологов, и о нем мы не так давно (в номере 12’99) разговаривали, выясняя у грандов игрового бизнеса, какой должна быть Идеальная Игра.

В отличие от реальной жизни, хорошая игра обязана вертеться вокруг игрока, организовывая ему всяческие помехи, но тут же устраняя их, создавая ему иллюзию победы над косной природой, мягко, но настойчиво подталкивая на единственно верный путь, воздвигая непреодолимые преграды, но оставляя в них одну-единственную лазейку, как раз подходящую по размеру для Него, любимого и единственного, самим своим присутствием придающего смысл всему происходящему.

Как говаривали классики, “если дятел не долбит — он либо спит, либо умер”.

Ложь во спасение

Впрочем, есть некая категория игр, успешных несмотря на декларативную попытку повторить реальность. К примеру, Action Quake, Thief. Смерть в них быстра, сурова, но справедлива, оружие причиняет именно такие повреждения, какие должно, а стратегии похожи на настоящие. И несмотря на это, в них играют и будут играть сотни тысяч, если не миллионы, человек по всему миру. Неужели у меня припадок старческого маразма, а жизнь — это очередной голливудский боевик, полный погонь, азарта и шварценеггеров?

Все гораздо проще. Декларация — это одно. А вот реализация этой самой декларации — совсем другое. Многие обещали, но никто не стал (хотя и мог) повторять реальность буквально. Тот же Thief 2, например, обсуждаемый чуть дальше на страницах этого номера, насквозь пронизан условностями, позволяющими ему как бы невзначай забывать в нужных местах о реалистичности.

Ах, факел погас! Враги этого не заметят, а если и заметят — то не побегут его зажигать, а мрачно объявят вслух, что факелы, мать их и отца, в последнее время очень уж часто стали гаснуть. Ах, дверь-зарраза стукнула... Неужели стражник пойдет проверять, что с ней случилось? Он же тогда игрока сразу поймает, а такого допускать нельзя. Значит, лишим гардов слуха, а заодно и зрения: увидев мелькнувшего в темноте мазурика, они будут не атаковать его, а замогильным голосом объявлять: “Стой, гад, я тебя видел!”. Тьфу, как в прятки в детстве играют...

Нет, поймите меня правильно (и я настаиваю на своем желании быть понятым). Игры эти сами по себе очень хороши, и стремление не повторять реальность, а понатыкать как можно больше костылей, позволяющих создать отсутствующий в жизни геймплей, — похвальное стремление. Так держать, молодцы, и все такое.

А вот лицемерие, попытки заигрывать с нами, игроками, говоря о реалистичности, — это нехорошо. Невежливо. Моветон. Сделайте лучше красиво, мы поймем и оценим, а жизнь лучше проживать один раз, лично, а не на экране. Опять же, киберсекс пока сильно уступает настоящему...



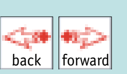
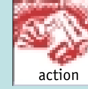
...особенно если ты в танке.



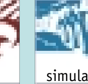













Олег
ХАЖИНСКИЙ



ОСТАТОЧНЫЙ ПРИНЦИП

На помощь стратегам приходит железо

Я всегда завидовал Николаю Сергеевичу Радовскому. И не только потому, что он экстремально катается на горных лыжах и может спать как по три, так и по двадцать три часа в сутки, а его брат божественно играет в сокс. Я завидовал Колиной работе, потому что в глубине души всегда мечтал писать о 3D-ускорителях и тестировать жесткие диски. К счастью, никто и никогда не предлагал мне принять участие в тестировании мониторов, именно поэтому у раздела “Игровое железо” так много поклонников.

Впрочем, наш последний эксперимент, новая форма “Журнал игр” — своеобразная стилизация под периодическое издание о компьютерных играх, открывает новые возможности. Колонки сгрудились в одну кучу, жанровые тетрадки перемешались, где Саша, где Маша — кто теперь разберет. Призрачное ощущение свободы, и кажется — можно все. Например, посвятить колонку этого месяца компьютерному железу.

Кратко вообще о нем

Суть моей новой теории в том, что, грубо говоря, железо — это фигня. То есть не стоит на нем зацикливаться. Следить за изменениями на этом рынке так же бессмысленно, как, например, смотреть новости по телевизору или читать газету “Московский комсомолец”. Или играть во все стратегические игры подряд. Цены на память упали, цены на память поднялись, на Тайване опять отключили свет, давайте все вместе подберем название новому процессору от nVidia. Это интересно, но лишь занимает ум — без всякой пользы и видимой цели. И конца этому не будет никогда.

Суть моей новой теории в том, что, грубо говоря, железо — это фигня. То есть не стоит на нем зацикливаться.

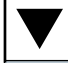
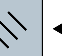
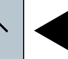
В нашем клиническом случае железо — это лишь прокладка между игрой и человеком. Это набор хитроумных и дорогостоящих деталей, предназначенных только для одной цели — донести до зрителя некую идею. Компьютер тут, если честно, только мешает. Он ограничивает, сужает, замедляет (а иногда попросту останавливает), снижает и, что самое страшное — не дает.

Как в настоящей hi-end-аппаратуре — чем больше мы платим денег, тем меньше помех остается между живым исполнителем на сцене и безмолвным слушателем на табуретке посреди пустой обшарпанной комнаты с двумя “наутилусами” по углам. Поэтому вывод будет прост: возьмите пять тысяч долларов, посетите фирму “Ч” и, ни к кому конкретно не обращаясь и смотря далеко сквозь подошедшего менеджера, попросите “все самое лучшее”. Эту операцию следует повторять каждые полгода, всякий раз удваивая объем оперативной памяти и дискового пространства, покупая новый 3D-акселератор и мышь Logitech Netmouse. Не потому, что старая сломалась — просто так, уж больно она клевая. Раз в год следует менять материнскую плату и переходить на новый тип памяти. Раз в полтора года менять монитор, стараясь прибавлять не менее 2 дюймов по диагонали, двигаясь от CRT к плазме. Если вы будете делать все так, как я описал, жизнь ваша станет... невыносимо скучной. Это все равно что взломать NFS: Porshe Unleashed и сразу получить самую крутую машину с форсированным двигателем и спортивной подвеской.



Вот он, легендарный Sidewinder Game Voice. Наушник, микрофон, удобный пульт управления, и ваш голос будет преследовать их до гробовой доски.

Окунаясь в собственное велосипедное детство, я помню, сколько радости мог доставить модуль памяти 256 Кбайт для компьютера “Поиск” или за огромные тысячи купленный






Перед вами будущее жанра RTS — Sidewinder Strategic Commander. Скоро играть с клавиатуры в StarCraft будет так же нелепо, как и в Quake. Можете мне не верить.

Diamond Monster 3D, который теперь даже подарить стыдно. Удачно купленная железяка, будь то новый 3D-ускоритель, быстрый винт или упругий джойстик, повышает жизненный тонус, нормализует пищеварение, благотворно влияет на эмоциональное состояние человека, способствует выведению из организма токсинов, короче — по своему действию сходна с улунским зеленым чаем "Волосатый краб", который все еще можно приобрести в сети магазинов ПУКС по цене 120 долларов за килограмм.

Обидно только, что мы, вроде как поклонники стратегических игр, не можем в полной мере насладиться плодами научно-технического прогресса. Плоды эти доходят до нас перезревшие, мятые, а иногда — с гнильцой. Нам не требуется 90 fps, достаточно 11. Нам не нужны джойстики с обратной связью и никак не поможет последняя версия руля с педалями. Pentium 166 и 32 Мбайта ОЗУ — вот все, что требуется. Какая вопиющая несправедливость — самый разнообразный жанр компьютерных игр вынужден питаться объедками со стола Q3 и UT.

Впрочем, ситуация начинает меняться. "Железячники" на секунду отвлеклись от автомобилей с "Квейками" и посмотрели на стратегов. И взгляд этот был ужасен.

Для вас, стратеги

На прошедшей недавно выставке Gamestock 2000 Microsoft представила несколько забавных "девайсов", рассчитанных в первую очередь на любителей стратегических игр. Более всего мое внимание привлек набор Sidewinder Game Voice, который позволяет игрокам общаться друг с другом голосом во время multiplayer-баталий. Подобные системы, например Roger Wilco, уже давно существуют и пользуются популярностью там, где полоса пропускания позволяет "протащить" ваши хриплые возгласы и "непереводимый национальный фольклор". Отличие Sidewinder Game Voice в том, что мы получаем не только программное обеспечение, но и замечательный наушник с микрофоном, а также очень аккуратный пультик управления — интерком. Легким нажатием кнопки поток фольклора можно направить всем игрокам, членам вашей команды или же любому конкретному человеку. Игрушка будет стоить в районе $60 и появится в продаже осенью этого года. Мне кажется, подобные системы просто необходимы брать-ям-стратегам. Времени на сочинение обширных планов просто нет, а язык макросообщений порой слишком беден для того, чтобы описать все многообразие ситуаций, возникающих во время сложной стратегической партии. Остается только подождать, пока нас всех подключат к Интернету по выделенному каналу, и все будет хорошо.

Нам не требуется 90 fps, достаточно 11. Нам не нужны джойстики с обратной связью и никак не поможет последняя версия руля с педалями. Pentium 166 и 32 Мбайта ОЗУ — вот все, что требуется.

Другая интересная новинка — оптический пистолет Sidewinder G-Pok. Это устройство, состоящее из собственно пистолета (массивная, удобно лежащая в руке конструкция) и специального датчика, который крепится на монитор, подключается в последовательный порт и требует для работы четыре батарейки типа "AAA" или блок аккумуляторов, который будет продаваться отдельно.

Вы спросите, зачем пистолет в стратегических играх? Да, в походовых стратегиях область его применения несколько ограничена. Зато поклонники RTS будут очень довольны. В action/strategy пистолет заменяет мышь, что значительно добавляет реалистичности и остроты. Разработчики рекомендуют использовать мониторы с диагональю 21" и более, иначе становится трудно целиться. G-Pok необходим и в играх вроде WarCraft или Age of Empires. С его помощью можно отстреливать атакующие силы врага, а кнопка "произвести крестьянина", расположенная на рукоятке чуть ниже предохранителя, позволяет уделять время строительству базы прямо в горячке боя. Приблизительная стоимость G-Pok — $45, выход запланирован на Рождество 2000 года.

Наконец, самая убойная вещь в этом сезоне. Sidewinder Strategic Commander. О, бейби. Microsoft придумала контроллер специально для RTS-игроков. Контроллер представляет собой... гм... "дуру" (простите, но другого слова я подобрать не могу) и похож на толстую мышь, которая делает что-то сомнительное с другой мышью, безвольно лежащей на столе. "Дура" подключается в последовательный порт и "заточена" под левую руку. На ее теле шесть кнопок, удобно расположившихся под пальцами руки, и три ползунка-шифтера. С помощью неочевидных для меня математических вычислений разработчики вывели количество всевозможных способов, которыми можно сжать эти кнопки и шифтеры. Это число равно семидесяти двум. Таким образом, теоретически, за "дурой", то бишь Strategic Commander'ом, можно закрепить 72 различных действия или даже последовательности действий. Кроме того, верхняя мышь, оказывается, умеет елозить по нижней, что заставляет экран скроллиться в нужном направлении или вращает 3D-камеру нужным образом.

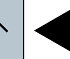
Таким образом, клавиатура отдыхает. Правая конечность игрока по-прежнему сучит мышью, обводя в рамочку и направляя в атаку. Левая же длань безмятежно покоится на "дуре", легким движением пальца запуская в компьютер хитроумные последовательности команд. Найти простаивающего пеона и построить дом. Показать скаута. Показать Town Hall. Три едва заметных мышечных сокращения позволяют вам с легкостью контролировать процесс разведки и раннего строительства базы. Этапа, на котором, как мы знаем, критически важно не щелкать клювом и действовать исключительно эффективно.

С развитием игры нам понадобятся другие комбинации. Например, поставить в очередь некую "стандартную" группу войск — четырех паладинов, два тарана, шестерых пикейщиков. Или "редиректить" юнитов, производимых всеми видами зданий, в данную точку. В RTS необязательно побеждает самый умный, здесь очень важна координация действий. Strategic Commander при правильной настройке позволяет выиграть секунды, десятки секунд — за счет оптимизации управления. Во всяком случае в теории все получается именно так, а пока устройство все еще проходит тестирование в одной из лабораторий Microsoft. Разработчики собираются выпустить ряд настроек для всех популярных стратегий — чтобы консервативные игроки не маялись с выбором, на какую из 72 комбинаций "повесить" alt-F4.

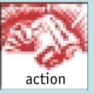
Согласитесь, 60 баксов за такую культовую вещицу, которая, почти наверняка совершенно бесполезна, — это просто даром. Strategic Commander гораздо круче какого-нибудь Fragmaster'а или Mad Catz Panther XL, который до сих пор пытаются освоить игроки в Quake.

К сожалению, место, отведенное под колонку, заканчивается. В следующем выпуске я расскажу вам о совместной разработке Gravis и Cannon — управляемом глазом скроллере и педали Logitech, которая заменяет кнопку "конец хода". До встречи на нерегулируемом перекрестке!



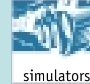


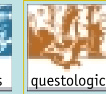


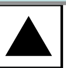





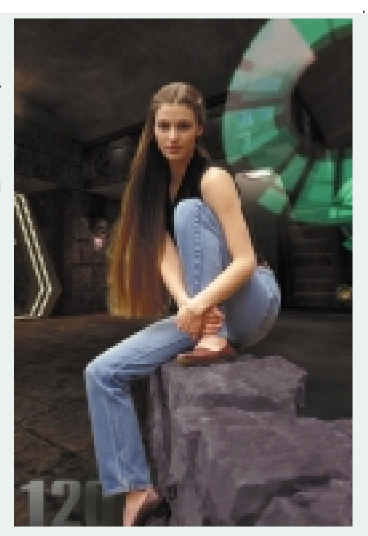








Маша
АРИМАНОВА
(при участии
John "Gestalt" Bye,
Eurogamer.net)

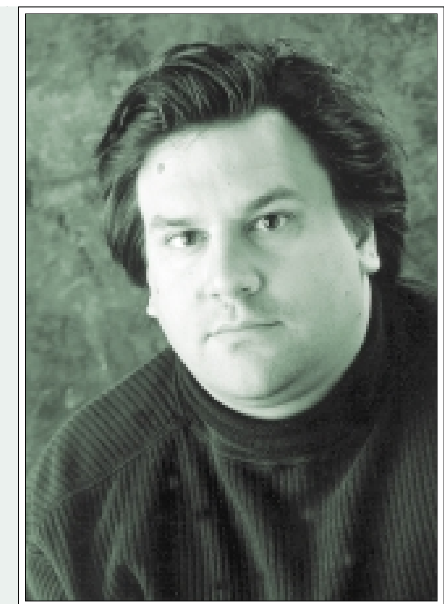


ИЗ ПЕПЛА В ПЕПЕЛ

Хижина дяди Рона

Cavedog
1995–2000
"Все псы попадают на небо"
Вот такая... эпитафия выбита на воздвигнутом поклонниками надгробии над телом очаровательной собачки с жуткими челюстями, эмблемы компании, на протяжении пяти лет сводящей с ума игровую общественность, компании, выпустившей блокбастер Total Annihilation и — главное в нашем случае — приютившей первого беглеца из LucasArts, Бога игры и живую легенду Рона Гилберта.

Рон Гилберт... Именно он в 1992-м вместе с Шелли Дэй, профессиональной беглянкой из EA, Accolade и все той же многострадальной LucasArts ("Театра нету!.. Оклад!.." — убеждала Шелли Рона), основал вблизи Сиэттла, штат Вашингтон, компанию с пафосным именем Humongous Entertainment, а в 1995-м ее отделение Cavedog Entertainment, к 2000-му ставшее одной из самых многообещающих — в прямом смысле многообещающих — команд, сбросивших рабовладельческие оковы разработчиков. Шутер от первого лица Amen: The Awakening; классический ролевик Elysium и ролевая адвенчура Good & Evil, личный проект Рона; Iron Plague, набор миссий для легендарных TA: Kingdoms... Вспоминаете? А теперь забудьте. 11 февраля 2000 г. аболиционистская GT Interactive, владелица Cavedog, заявила, что за выдающиеся неуспехи, лень и вялость, проявленные в третьем квартале 1999-го, зубастая собака подлежит тихому и безболезненному усыплению.



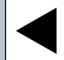
Рон Гилберт, разработчик. Бог игры.

От отчаяния Cavedog в срочном порядке делает TA: Kingdoms, но к нашему герою Рону это не имеет никакого отношения.

Гроздья гнева: участь героев

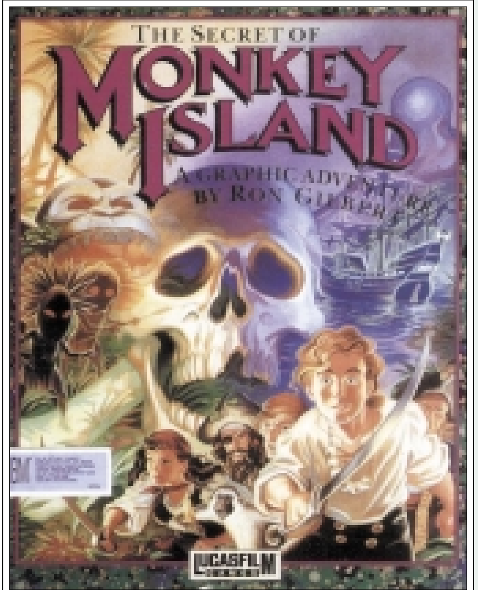
Симптомы болезни Cavedog как таковой, сколоченной парой беглых разработчиков (а в те времена они имели примерно такие же права, как негр на хлопковой плантации в душной Южной Каролине), подхвативших в бега молодого дизайнера Криса Тэйлора, наивно мечтавшего запустить в родной Канаде собственную компанию, чтобы разработать "клевую военную игрушку" (Крис всегда отличался оригинальностью суждений), проявились ужасно давно. В марте 98-го, пока первый суперуспешный аддон к суперуспешной TA, где Рон Гилберт выступил продюсером, еще летел в теплые объятья паблишера, Крис Тэйлор сполна отплатил своим благодетелям их же монетой, рванув из Cavedog в соседний городок, что поближе к Microsoft, и основав там Gas Powered Games, да еще сманив с собой с десяток ключевых членов братства беглецов. От отчаяния Cavedog в срочном порядке делает TA: Kingdoms, но









The Secret of Monkey Island. Культовая игра девяностых.

к нашему герою Рону это не имеет никакого отношения.

В октябре 99-го отменяется Amen, что тоже не имеет отношения к Рону. Good & Evil, игра почти мифическая, по слухам, распускаемым на углах подлыми наймитами рабовладельческих паблишеров, в реальности не существующая, так никогда и не была отменена официально и даже иногда подавала признаки жизни, собирала оптимистичные “первовзгляды” и даже как-то раз находилась всего за год от релиза. Официально она “здравствует” даже сейчас, после краха почти спартаковского формирования беглых разработчиков, не разбитого кознями коварных рабовладельцев, но преданного своими же братьями. Правда, сытые патриции из получившей на рабовладельческом рынке все карты Infogrames еще не решили, кому из верных рабов отдать голубую мечту распятого на мученическом кресте вечного девелопера Рона. Мечту, к которой он уже не будет иметь ни малейшего отношения.

Дядюшка Рон: начало пути

Но что привело преуспевающего Рона, всем довольного Рона, знаменитого Рона, культового Рона девяностых, уже сделавшего Maniac Mansion и Monkey Island 1, Monkey Island 2 и Day of the Tentacle, к побегу из компании, которой он верой и правдой служил в течение восьми лет? Ответить на это может сам Рон. “Я просто почувствовал, что настала пора двигаться, — сказал он в январском Лондоне 99-го, — и я никогда не жалел о том, что сделал. Я встречался с людьми, которые так и не решились бежать со мной, — они постарели и все так же горбатятся на моей старой плантации. Я делю их на две группы: люди, говорящие о том, как это чудесно — работать над новыми играми по “Звездным войнам”, и люди, говорящие, что просто не могут поверить в то, что работают над еще одной игрой по “Звездным войнам”. Надеюсь, теперь вы поймете, почему я это сделал...”

Я делю их на две группы: люди, говорящие о том, как это чудесно — работать над новыми играми по “Звездным войнам”, и люди, говорящие, что просто не могут поверить в то, что работают над еще одной игрой по “Звездным войнам”.

Он всегда мечтал создать игру о пиратах — одним из любимых аттракционов Рона в Диснейленде были “Пираты Карибского моря”, где лодочка несет тебя между палящими из пушек кораблями... Маленькому Рону всегда хотелось остановиться и посмотреть, что происходит вокруг, и пробраться на палубу корабля. Ему никогда не нравились сами пираты, которых Рон называл террористами семнадцатого века (ты прав, Рон!), но ему нравилось все, что их окружало. Он вынашивал идею Monkey Island (MI) два с половиной года, отвлекаясь на хитовый Indiana Jones and the Last Crusade, сданный в рекордно короткие сроки и оказавшийся одним из лучших, если не лучшим квестом LucasArts. Рабочая версия MI — пишущие код Дэйв Гроссман и, здравствуйте, Тим Шефер вдруг проявили себя с неожиданной стороны и набросали добрых три четверти диалогов — была создана за два месяца.

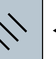
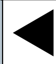
Потом был MI2 с его тремя уровнями сложности — очень непростой, или очень легкий, но и очень длинный квест. Рон заявил, что корпел над ним столько времени не для того, чтобы хилые, робко пробивающиеся (92-й год, не забыли?) поклонники его таланта забросили изощренно изобретательный MI2 на половине. Еще он заявил, что тогда уж лучше было бы вообще не делать эту чертову вторую половину. В конце концов он согласился на уровни сложности. Это был позор для адвенчуры, но Рон Гилберт сделал все, что мог. Рон не принимал участия в работах плантаторов над Monkey Island 3 и был доволен тем, что концовкой Monkey Island 2 превратил их жизнь в ад. Вы, конечно, понимаете, о



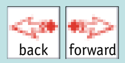
Замок из MI2, который не забудешь никогда. Интересно, Рон и его видел в Диснейленде?



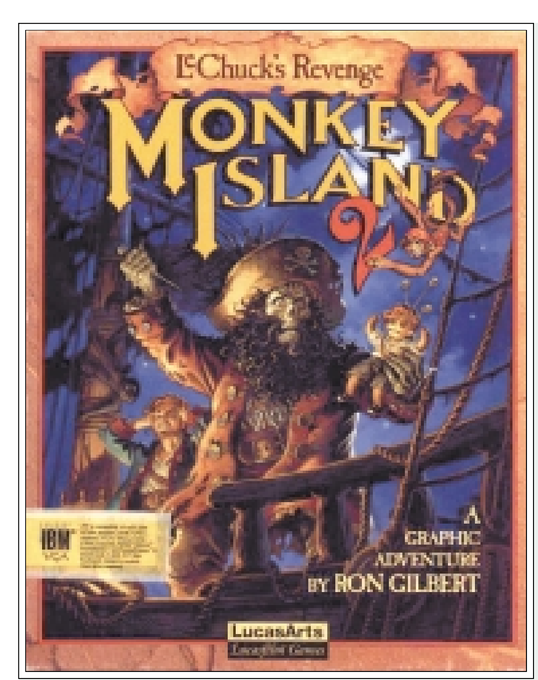
Надгробный камень славной Cavedog.









Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge. Еще более культовая игра девяностых. Как-то раз сайтом GameSpot проводился опрос на тему "Самая неудачная концовка квеста". Респонденты пользовались аргументами "crap" и "suxx", и MI2 занял второе место. Потому что первое занял Myst...

чем речь (вы все еще хотите знать, что такое Big Whoop?..). Оглядываясь назад, на свои ранние работы, Рон думал, что пару головоломок неплохо бы перенести, а кое-какие локации подправить, но MI2 он делал легко, на одном дыхании, без малейшего напряжения, используя кучу находок, так и не вошедших в первый Monkey Island. И, как второй вариант "Прощай, оружие", игра получалась все лучше и лучше. Но если б когда-нибудь, говорит Рон, ему пришлось делать MI4, он бы ДЕЙСТВИТЕЛЬНО почувствовал напряжение. И это еще одна причина того, почему он выбрал свободу.

Мистер Адвенчура: время расцвета

Он ушел с чистыми помыслами, мечтая о трехмерных квестах (и уже тогда в этих мечтах угадывались очертания Good & Evil), и брался за любую черновую работу, чтобы только накопить денег на их осуществление. Не гнушался даже детскими развлекалочками для своей мрачной компании с чудовищным именем Humongous. Четыре года "лишений" и детских развлекалочек — издевательских Putt-Putt и Freddie Fish — сломили бы кого угодно, но не Рона. Работа в Humongous помогла ему упросить GT Interactive, терпимо относящуюся к беглым, открыть еще одну дочернюю компанию — Cavedog. Через два с половиной года они сделали TA, и Рон разбогател.

Через всю свою девелоперскую жизнь пронес Рон голубую мечту: Good & Evil, химерическую комбинацию из квеста, фэнтезийной РПГ и стратегии.

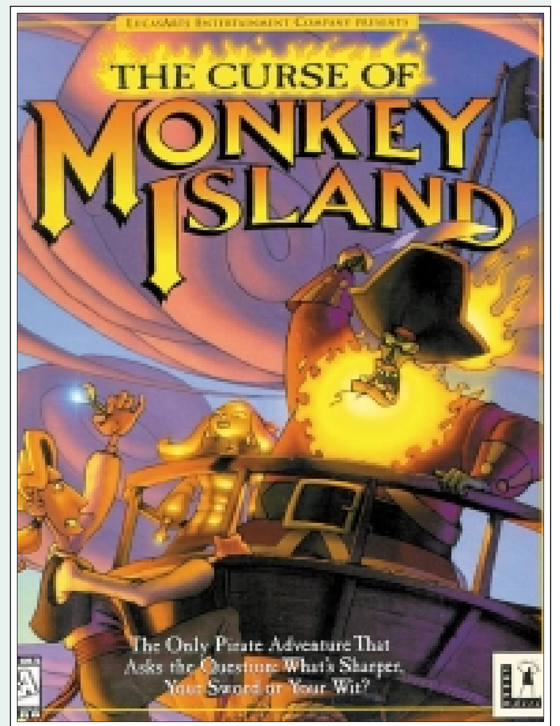
Но уже тогда он видел, что творится вокруг, — зрели гроздья девелоперского гнева, разработчики, обманутые зажравшимися, загребающими миллионы издателями, сбивались в стаи, а в Америке основали Gathering of Developers, что-то вроде профсоюза, в дальнейшем ставшего известным просто как GOD, — грозное, грохочущее, заставляющее трястись под одеялом скрипящего от ненависти зубами паблишера GOD. "Это распространяется волнами, — говорил Рон, покуривая сигару. — Это не ново, как ничто не ново под луной. Я видел, как это происходит: команды распадаются, и кто-то идет в одиночку и делает состояние, и выходит из дела, и нанимает свою старую команду драить туалеты — это бывает. Но сейчас все происходит слишком быстро, все эти ребята слишком торопятся, они не могут подождать даже пять лет". Когда бежал Крис Тэйлор, Рон сказал, что не расстроен этим, глупо ему расстраиваться, раз он сам ушел таким образом из LucasArts. "Единственная разница в том, — добавил Рон, — что я-то оттрубил в LucasArts восемь лет".

Через всю свою девелоперскую жизнь пронес Рон голубую мечту: Good & Evil, химерическую комбинацию из квеста, фэнтезийной РПГ и стратегии. "Рассказывать истории и подбрасывать головоломки умеет адвенчура, растить характеры будет РПГ, а бои — ну, бои возьмет риалтаймовая стратегия, — так рассуждал Рон. — Черт с ней, с этой системой пошагового боя, я хочу действия!" В сценарии Good & Evil фигурировали средневековое королевство, Дикий Запад, космические пришельцы, древний Рим и бойцы кунг-фу. Рону всегда трудно давались имена героев (Гайбраш Трипвуд — ну надо же такое придумать!), и персонаж Good & Evil так и остался безымянным. Он должен был собирать команду и путешествовать через миры, и в этом смысле Good & Evil была настоящая ролевая игра, потому что любая настоящая ролевая игра должна быть хоть немножечко квестом.

Выйти Good & Evil должна была в этом году.

Рон сделал все, что мог.

The Curse of Monkey Island. Последний остров в архипелаге.







Самолетом, поездом, машиной

NEED FOR SPEED 5: PORSCHE UNLEASHED
F1 2000
GRAND PRIX 3
NFS: MOTOR CITY
WORLD SPORTS CARS

Александр ВЕРШИНИН

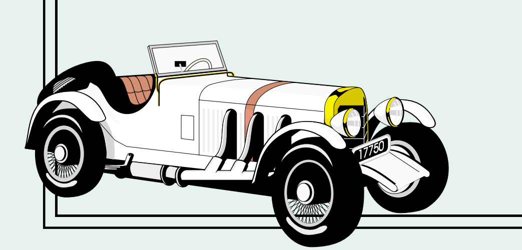
Хорнету — винты, мне — колеса.

Так получилось, что крайне серьезная по содержанию тема предпочла скрыться за несколько легкомысленным названием, чем-то средним между “Рогами и Копытами” и классическим нарко-отщепенским фольклором времен “Романа с кокаином”. Еще один взнос в бестолково-ностальгический словарь, я полагаю.

Вот с точно таким же циничным сарказмом мы привыкли относиться к симуляторам, особенно автомобильным. Мол, детские шалости, развлечение для тех, у кого нет настоящего автомобиля. Но видели бы вы профессиональных водил с тридцатилетним стажем, в первый раз узревших откровение Gran Turismo...

Во время трансляции этапа “Формулы-1” звучат восклицания “Совсем как в том симуляторе!”, старт с прокрутом на светофоре удовлетворенно характеризуется: “Не хуже, чем в NFS”. Проблема покупки Twin Turbo на виртуальную Porsche 911 волнует гораздо больше, чем отсутствие еды в холодильнике, а мудрость приобретения racing wheel, “руля”, признается даже самыми суровыми женами.

Данная тема — лучшее свидетельство нашей решимости твердо заявить: “Мы любим симуляторы — авто и авиа”. То, что в них “никто не играет”, есть чистейшей воды фикция. Покажите мне человека, который способен устоять перед всепобеждающим очарованием Porsche Unleashed! Он наверняка окажется слепым, глухим, бесчувственным истуканом, которого предусмотрительно мумифицировали еще до постройки пирамиды Хеопса. Вкусите сладость новой NFS, оцените звериную чуткость болида “Формулы-1” вместе с F1 2000, помечтаете о Monza 98 вместе с самым талантливым разработчиком симуляторов F1. А еще: виды на будущее. Что готовит 2000 год тем, кто не боится открыто признаться в своей любви к четырем колесам, баранке и паре педалей?



P.S. Понятия не имею, как в тему проникли винты, то есть вертолеты. Хорнет описывает ужасные вещи, что-то вроде “винты подкрались незаметно... пушки... русские летят”. Он мне напоминает одного персонажа в исполнении Мела Гибсона — тот тоже постоянно твердил о бесшумных черных вертолетах. Но разве теперь выгонишь этих милитаристов? Остается лишь напомнить воинственному Хорнету эпизод из невероятных приключений Джеймса Бонда, когда великолепный Lotus Esprit с изящной ловкостью разделался с целой стаей геликоптеров. Итак, вы готовы? Колеса и винты. Полет... То есть поехали!

ASS HAPPY!

Симулятор автомобиля с характером

Александр ВЕРШИНИН



Не волнуйтесь, мы не впали в маразм и не стали "изданием эротической тематики". Эти детские шалости уже в прошлом. На языке профессиональных автогонщиков словосочетание "ass happy" означает склонность заднеприводного автомобиля входить в занос при первой же ошибке водителя. Очень часто данным эпитетом награждаются норовистые агрессивные суперкары от Dr.Ing.h.c.F.Porsche AG (www.porsche.com). Для друзей — просто "Порше".

Каждый сотрудник .EXE, разумеется, является лучшим другом фирмы Porsche. Редакторы отделов рассекают на штатных 911 разных годов выпуска и комплектации, корреспонденты и внештатники довольствуются скромными 914 или 944. Сам ББ, предпочитающий кольцевые гонки, обычно выруливает из Центра рекламной индустрии™ по выходным на классическом 550 A Spyder 1956 года выпуска и нарезает несколько кругов по МКАД. Просто так, из чисто спортивных соображений и планового выгула коллекционного автомобиля.

Вот почему дорогая редакция была не на шутку обеспокоена, когда Electronic Arts объявила о намерении посвятить очередную часть столь симпатичной нам серии автосимуляторов Need For Speed исключительно продукции концерна Porsche. "Потянет ли графика?" — тревожно шептались дизайнеры. "Они осмелились отказаться от кольцевых трасс?!" — бушевал ББ в своем увешанном коллекционными деревянными рулями от "Ягуаров" рабочем кабинете. Только Коля Радовский мрачно молчал, в двадцать седьмой раз протирая свою уникальную "четверку" с шильдиком (двигателем, ходовой и салоном) "Порше". Он бес-

ЕЖЕГОДНЫЙ ПРИРОСТ

Александр Вершинин

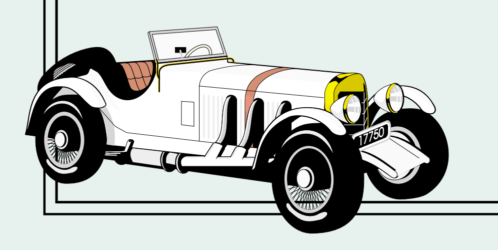
Шесть мгновений из жизни самой удачной серии автосимуляторов

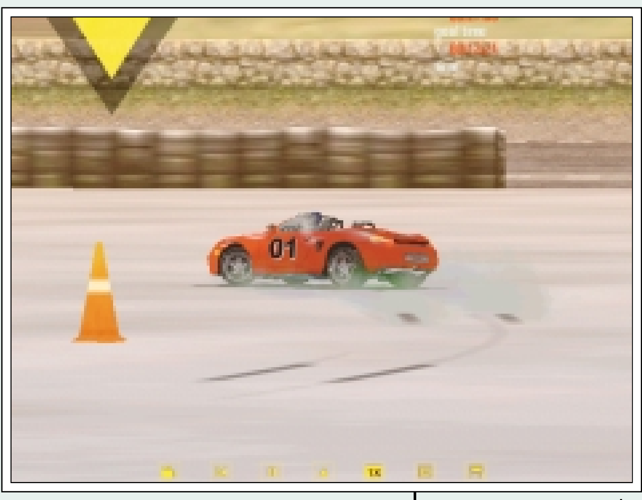
Мы появились практически одновременно, ежемесячный журнал развлечений "Магазин игрушек" и симулятор сверхдорогих спортивных автомобилей Need For Speed. В ноябре 1995 года никому не известная фирма Pioneer сделала для всемогущей Electronic Arts первую часть теперь классической серии. За последующие пять с хвостиком лет EA умудрилась выпустить в свет еще пять частей NFS — поразительное постоянство в вечно беспокойной вселенной компьютерных игр.

бъяснение в любви последнему стопроцентному хиту Porsche Unleashed читайте выше. Лениво или случайно не заметили? Тогда вкратце: игра обрела очередную молодость. Пять предыдущих рождений игры суть почти полный жанрово-жизненный цикл: уйдя от более или менее серьезного статуса action/simulator к почти примитивной аркаде, NFS только что вернулась на круги своя. Впрочем, каждая новая часть неизменно устанавливала многочисленные стандарты в графике, звуке и, зачастую, привносила неожиданные идеи в традиционно консервативный дизайн автомобильных симуляторов (осмелюсь заметить, что слово "автосимулятор" здесь вовсе не означает "симулятор" — софистика, конечно).

The NFS.
Понедельник начинается в...

Lamborgini Diablo, Ferrari 512 TR, Dodge Viper, Chevrolet Corvette ZR-1, Porsche 911 Carrera, Acura NSX, Mazda RX-7, Toyota Supra Turbo. Еще никто и никогда не осмеливался собрать в одной игре столько роскошных





Несмотря на очень жесткую подвеску, этот Boxster все-таки демонстрирует моделирование работы ходовой. Красиво.

покоился, что программисты EA забудут внести в виртуальный каталог фирменных запчастей только что им приобретенный и проинсталлированный в чудо-жигуль Twin-Turbo Stage 2 Kit.

ARE YOU COOL?

Скажу сразу, почти все опасения были напрасны. Electronic Arts блестяще справилась с домашним заданием — настолько блестяще, что еще примерно год ни один автомобильный симулятор, аркадный или нет, не сможет заткнуть за пояс Porsche Unleashed. Сочетание сногсшибательной графики, мощного бархатного звука, всего, за некоторыми исключениями, модельного ряда Porsche и самой серьезной для своего жанра физической модели, дает в результате идеального претендента на соискание звания “Игра года”. Истинно говорю.

Поначалу Porsche Unleashed оставляет шоковое впечатление. Тот же самый Н.С.Радовский, подвезший вашему покорному слуге заморский force feedback-руль, застал меня в состоянии неуправляемой восторженной икоты. Каждый заезд заканчивался торжественным просмотром replay с планомерным восхищением то филигранным качеством исполнения кузовов, то динамичным изяществом работы подвески, то эстетикой тщательного позиционирования внешних камер. Визуально, будь то облизывание модели на стенде или завороженное наблюдение за выполнением сложных тестовых заездов, NFS5 не имеет себе равных. Абсолютная конфетка — для тех, кто понимает и ценит. Видеть красивую машину в действии уже удовольствие, не так ли?

К счастью, графика не завораживает настолько, чтобы забыть о главном. А именно о возможности сесть за руль любой модели “Порше”, начиная с 1950 года (ну, мы люди привыкшие, а вам, наверное, будет интересно). Здесь обе фирмы — и Porsche, и EA — сильно рисковали. Если бы NFS5 создавалась на основе движка предыдущих частей игры, ситуация оказалась бы исключительно грустной. Когда необходимо смоделировать десять инкарнаций



спорткаров. На коробке — незабываемые воздухозаборник и высокое боковое зеркало 512 TR. Там же лого авторитетнейшего печатного издания “Road & Track”, специализирующегося на автомобильной тематике. Может ли влюбленный в скорость индивидуум пропустить такую игру?

К справедливому удивлению большинства проникшихся внутри оказывается на редкость оригинальный автосимулятор. Первой в глаза бросается графика: исключительно детализированные модели машин, сочная палитра, потрясающие виды за каждым поворотом. Эти черты станут традиционными для всех последующих NFS. По части графики любой релиз серии всегда оказывался на несколько корпусов впереди конкурентов. Неплохой выбор фирменного блюда, согласитесь. Лишь одна эта достойная всяческого одобрения традиция ставит Need For Speed на самую высокую ступень, вместе с проектами Quake или ныне почившим Wing Commander.

Чуть поиграв, все еще приятно пораженные пользователи обнаруживают следующий факт. Они понимают, что представленные автомобили действительно отличаются друг от друга. Конечно, активную роль в создании подобного впечатления играет идеально подогнанный звук, но ведь важен конечный результат! А в итоге, оглушенные и очарованные, пилоты находят для себя спорткар по душе и гоняются до потери сознания.

Наконец, крайне важно не забыть об обязательном для каждой Need For Speed инновационном аспекте. На долю первенца, как обычно, достается большая часть славы. Там впервые появились знаменитые незамкнутые, “раллийные” (или “клубные”), трассы. Каждая из них состояла из трех этапов, отличных по характеру ландшафта, а значит, и насаждаемому стилю вождения. Добавьте трафик, воющие сирены пронырливых копов — и вы получите законченную картину. Портрет легенды.

NFS2. По минному полю

Продолжение последовало более чем через год, в апреле 1997 (здесь и далее ▶

Need For Speed: Porsche Unleashed

Жанр	Action/Simulator
Сайт игры	www.needforspeed.com
Разработчик	Electronic Arts
Издатель	Electronic Arts www.ea.com
Сложность	средняя
Графика	5
Сюжет	4,5
Музыка	2
Звук	4
Управление	4,5
Интересность	5

НАШ ВЫБОР GAME EXE КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Системные требования

Минимальные Windows 95/98, Pentium 200, 32 Мбайта ОЗУ, 4x CD-ROM, 3D-акселератор (4 Мбайта), DirectX 7.0a.

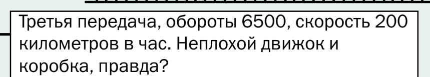
Рекомендуемые Pentium II 500, 64 Мбайта ОЗУ, 8x CD-ROM, Voodoo 3, TNT2 или GeForce 256.

Многопользовательский режим LAN, Internet.

Дополнительная информация

Игра требует как минимум 150 Мбайт на жестком диске. Конфликтует с nVidia-чипсетом, поэтому советуется ставить драйверы, имеющиеся на диске с игрой.







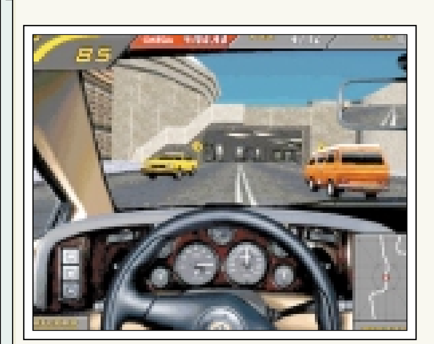
Третья передача, обороты 6500, скорость 200 километров в час. Неплохой движок и коробка, правда?

Вскоре появляется самая злобная из всех Porsche, 911 Turbo 3.3. Сидя за рулем этой кометы, на газ приходится нажимать нежно, почти любовно.

Как видите, у NFS получилось. Сам факт, что это первый автосимулятор (sic!), удостоенный чести быть виновником темы номера, говорит о многом. Как фильмы о Джеймсе Бонде стали "монтажным совокуплением достижений человечества" (сказано, увы, не мной, но чрезвычайно емко), так вся серия NFS оказалась своеобразным парадом самых пиковых достижений в мире компьютерных игр. Мы ураганом проносимся от симпатичной задумки и незамкнутых "раллийных" трасс самой первой части к передовым красотам задников в третьей, революционной подборке автомобилей и увлекательным режимам игры в четвертой. Очередная, пятая, часть приносит с собой еще пару немаловажных составляющих успеха: стремление к реалистичности и внимание к характеру автомобиля. Все остальное, разумеется, тоже на должном уровне — преемственность поколений должна свято соблюдаться. Заинтересовались событиями давно минувших лет? — См. внизу специ-

одного и того же модельного ряда с практически одинаковым кузовом, но абсолютно разной начинкой, приходится забросить на пыльные антресоли поверхностный аркадный подход к делу и проникнуть в суть вещей.

Зри в корень, девелопер! У каждой, не спорьте, каждой машины есть свой собственный характер. Это ключевое понятие, единственное, что действительно имеет значение. Любое дизайнерское решение, находка, ошибка, накладывают свой отпечаток на поведение автомобиля на дороге. Ощутить нрав машины можно только вытащив ее на трассу и жестоко испытав на прочность. Так вот, взявшись за труд "оцифровать" всю линейку Porsche за 50 лет, Electronic Arts взвалила на себя нелегкую обязанность обнаружить, вычленить в каждой представленной модели черты ее характера, проанализировать их и, по возможности, как можно более точно воплотить в игровом "альтер-эго". Сей процесс отчаянно напоминает состязания в актерском мастерстве, когда перед конкурсантом стоит задача как можно точнее, выразительнее передать заданный образ, используя все свои таланты. Учитывая выбор прообраза, EA не имела права на провал.



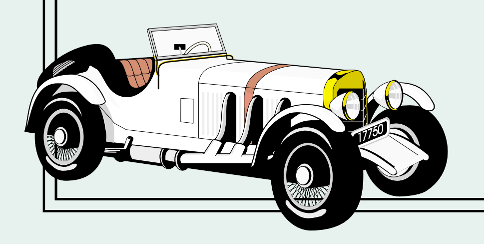
► приведены даты американских релизов). В этом же месяце .EXE сурово оценивает инициативу Electronic Arts почтить память любимейшего автосимулятора — NFS2 получает 78%, самый низкий рейтинг за всю историю серии. Абсолютно заслуженно!

Самое главное разочарование состоит в таинственном исчезновении уникальных "раллийных" трасс и замене их на кольцевые. Нарезать несколько кругов по одному и тому же кольцу вовсе не так увлекательно, как думали авторы. Даже сногсшибательная, неслыханная подборка автомобилей (Lotus GT1, Italdesign Cala, Ford GT 90, Lotus Esprit V8, Jaguar XJ220, Isdera Commendatore, McLaren F1, Ferrari F50) не может возместить эту потерю. Ощутимо подкачала и графика. Некоторые фоны и кузова выглядят неплохо, но дело портит совершенно кошмарный дизайн трасс. Большинство этапов смотрятся уныло, а мощнейшие суперкары в деле крайне похожи один на другой. Кроме того, машины вообще перестают получать повреждения, они неуязвимы! В результате суммарные ощущения от вождения строго нейтральны. Возникает чувство, что нас пытались обмануть, подсунуть совсем иной продукт. Несмотря на это, за серией окончательно закрепляется репутация "элитной". Аббревиатура "NFS" теперь прочно ассоциируется с самыми экзотическими и недоступными машинами мира.

NFS2 Special Edition. Чудеса акселерации

Ноябрь 1997 года, Москва, Кремль. Расслабьтесь, последнее — шутка. Зато "Специальный выпуск" второй NFS поддержи-







Ремонт этого парня влетит тысяч в 50. Постойте, это же мой 911-й!

альный текст, посвященный истории серии Need For Speed. А мы вернемся к подлинному герою этого номера.

GONE IN 60 SECONDS

Воспринимать Porsche Unleashed как развлечение на пять минут решительно невозможно. Режимы игры для "случайных игроков", конечно же, предусмотрены, но чтобы действительно понять NFS5, необходимы время и настоящая любовь к вождению. Кто же еще, кроме человека неровно дышащего, будет до посинения совершенствовать свое водительское мастерство на тестовых полигонах концерна, изучать повадки каждой новой модели и даже копить на апгрейды для самых ценных экземпляров своей автомобильной коллекции? Два беспрецедентных игровых режима новой NFS, Factory Driver и Porsche Evolution, способны занять вас на очень долгое время.

Единым движением отмахнув все былые сомнения, Factory Driver оказался на редкость приятным парнем. Его предназначение — расшевелить вас крайне разношерстными, но одинаково увлекательными заданиями. Как показал опыт, другая планида этого режима — стопроцентное выключение из общественной и частной жизни любого случайно выбранного вами личного друга/врага. Стоит лишь заполнить бланк с его именем и отправить бумажку в локальный офис тестовых пилотов Porsche на вашем жестком диске. Далее начинается настолько безумная карусель, что несчастного в конце концов придется оттаскивать от компьютера силком, причем с помощью нескольких здоровых индивидуумов мужского пола. В чем фокус?

Представьте себе, что вы действительно стали тестовым пилотом концерна. Старшие товарищи и менеджеры последовательно ставят перед вами ряд задач. Каждая "миссия" длится от пятнадцати секунд до нескольких минут и требует от вас исключительного водительского мастерства. Во время брифинга задания кажутся чрезвычайно простыми: исполнить слалом между "фишками", перегнать новенькую, только что с конвейера, машину из одного конца города в другой, сделать поворот на 360 градусов, сбить расставленные на дороге конусы. НО! Вам придется выполнить это за строго определенное время и только на специально выделенной для данного заезда модели. Вы бы видели, как я учился делать полный оборот на "Бокстере", как отчаянно шнырял между оранжевыми конусами, закладывая немыслимые виражи! А это издевательство — в приказном порядке доставить машину на погрузку за три минуты целой и невредимой? Просто кошмар! Как можно не поцарапать авто, если несешься по загруженной трафиком и, кое-где, полицией городской трассе со скоростью минимум 250 километров в час? Медленнее нельзя, тогда не успеть.

Factory Driver выжима-

Как фильмы о Джеймсе Бонде стали "монтажным совокуплением достижений человечества" (сказано, увы, не мной, но чрезвычайно емко), так вся серия NFS оказалась своеобразным парадом самых пиковых достижений в мире компьютерных игр.

вает 3D-ускоритель! Скорость графики взлетает до положенных двадцати пяти кадров, пропавшее было ощущение стремительной езды снова возвращается. Вместе с ним возникают четыре новых автомобиля: Ford Indigo, Ford Mustang Mach III, Italdesign Nazca C2 и Ferrari 355 F1. Трассы все те же. В первый момент они приятно радуют глаз ровными текстурами, а машины ведут себя на редкость живо благодаря резко подскочившим значениям fps.

Через пять минут подозрительного катания эйфория ретируется. Суперкары попрежнему отчаянно визжат резиной при малейшей попытке маневра, в качестве неожиданного бонуса исчезает любимая торпеда. Это последняя капля: 83%, ни граммом больше. Серия Need For Speed находится на самом пике своей попсовости, щеголяя неестественно приплюснутыми кузовами машин и крайне упрощенной физикой. Будущее представляется в мрачных тонах. В графе "Цена" у большинства автомобилей стоит пометка "Не продается".

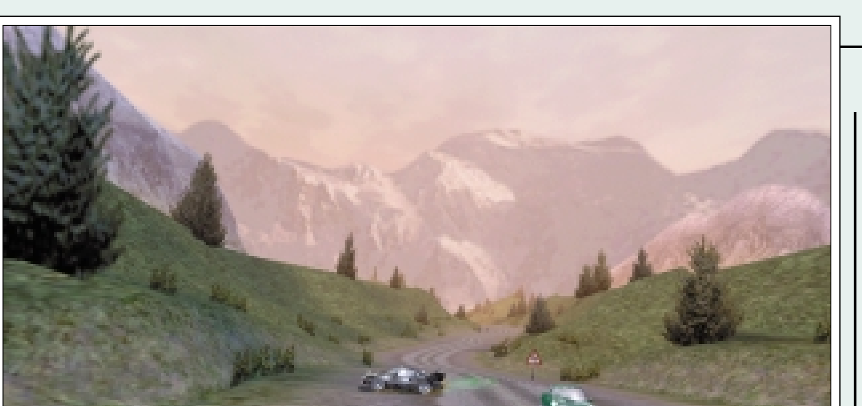
NFS3: Hot Pursuit.
Великая гоночная аркада

В октябре 1998 NFS появляется с новым движком, трассами и набором автомобилей (итоговый рейтинг: 93%). И сразу нововведение: свежие модели можно было скачивать прямо с официального сайта NFS. И тут же гоняться! Так что перечислять их поименно не имеет смысла, отметим разве что присутствие слонопотама Mercedes 600SL. Стыдно должно быть.



С заново отстроенным движком и обновленной физикой дела серии идут в гору. Модели автомобилей еще никогда и нигде не выглядели так привлекательно. Полный шок! Отражения деталей ландшафта в тонированных стеклах, грамотное цветное освещение сводят с ума самых стойких. Затянутые легкой дымкой задники смотрятся гладко, как те самые отражения, только в спокойной воде — их хочется потрогать рукой.

Автомобили приобретают некоторый объем и вес, но не солидность. Кажется, что по трассе шныряют отлично слепленные, яркие, блестящие модельки фирмы ►



Драма на фоне вечной красоты гор. Эй, невежда! Зачем толкаться, слушай?

ет из водителя и автомобиля все и еще немного сверху. Когда на счету каждая миллисекунда, а капризная, турбированная и форсированная сверх всякого разумного предела "девятьсот одиннадцатая" снова устраивает танцы кормой, а то и крутит самый настоящий вальс на трассе, понимаешь: вот это характер. И тогда показываемый в случае успешного выполнения задания replay смотрится с немыслимым удовлетворением. Каждый вираж, красивый поворот, удачный маневр приносят искреннюю радость — равно как и агрессивные, хищные движения мощной, но покоренной машины.

Далее начинается настолько безумная карусель, что несчастного в конце концов придется оттаскивать от компьютера силком, причем с помощью нескольких здоровых индивидуумов мужского пола.

А ТЕПЕРЬ "ВТОРАЯ"!

"Вторая" в смысле "передача". Если, конечно, вы не знаете этот анекдот. Последние модели Porsche 911 позволяют разгоняться на первой передаче до 60 километров в час, а максимальная скорость суперкара превышает три сотни. Удовольствие, каких мало. Впрочем, продукция концерна не всегда была столь совершенна. Вы не поверите, но в 1950 году, когда Porsche выпустила свой первый кабриолет 356, объем двигателя машины был всего 1100 кубов. Сложно представить? Porsche Evolution спешит на помощь.

С другой стороны, цена автомобиля от Porsche в начале пятидесятых разительно отличалась от нынешней. Вы начинаете ваш крестовый поход во имя 911 Turbo 2000 с 11000 долларов в кармане — по 10 "зеленых" за каждый "кубик" в двигателе 356-й. Спрашиваете, к чему такие подробности? Просто деньги любят счет. Особенно когда ваше единственное занятие заключается в участии во всевозможных официальных и клубных мероприятиях концерна Porsche.

Evolution содержит два типа соревнований. Оба приносят доход, но лишь один из них "продвигает" время вперед. Участвуя и занимая призовые места в Tournament, вы каждый раз перелистываете календарь еще на несколько лет, до выхода следующей модели Porsche. Club Races не связаны временными ограничениями и, в отличие от выписываемых в строгом порядке официальных гонок, могут быть пройдены в любое удобное время и в произвольной очередности. Их основная задача в ненавязчивом пополне-

"Matchbox". Именно они, и не в масштабе 1:12, а 1:60. Они такие же крепкие, ведь многочисленные спонсоры NFS так и не дали разрешения хотя бы царапать виртуальные подобия их бесценных разработок.

Дороги наконец "обрастают" солидными обочинами — по ним с удовольствием рассекают и даже умудряются заблудиться. К вящей обиде новичков противник никогда не ошибается, не сбивается с пути, и нагнать его крайне тяжело. Для развлечения публики EA вводит два необычных режима игры. В Knockout перед пилотом стоит задача не приходить последним, а в Hot Pursuit, в честь которого третья часть NFS и была названа, вы участвуете в отчаянных гонках на выживание. Против вас выступает единственный соперник и море полиции. Да, они снова с нами и даже прибарахлились. Что вы скажете насчет копа в Lamborgini?

Прогресс налицо. Уже безумно красиво, но все еще крайне попсово. Ландшафтами восхищаются все кому не лень, но саму игру откровенно называют аркадой. Разработчикам, кажется, не нравится.

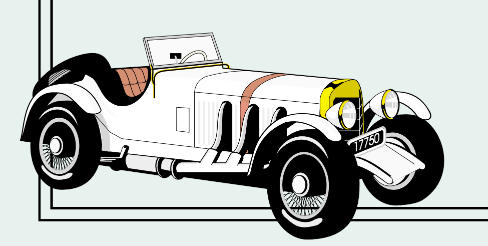
NFS4: High Stakes. Отчаянный рывок

Больной почти выздоровел (итоговый рейтинг: 4,5 балла) к июлю 1999 года. При осмотре обнаружен старый, но из-



рядно доведенный до ума движок от предыдущей части и непонятная инсталляция в графе "режимы игры". High Stakes открывает денежную сторону бездумных гоночных развлечений. И правильно делает.

Безумное открытие: некоторые автомобили "не тянут" в горку! Вы медленно поднимаетесь от примитивного класса "C" к заоблачным далям "AAA", где двигатели обладают неограниченной мощью, а проходить повороты — целое искусство. Автомобили медленно начинают обретать личностные черты, собственное "я". Границы все еще расплывчаты и в большинстве своем сводятся к лимитам в ускорении и скорости. Хотя... постойте, ведь есть еще damage! Впервые за несколько лет NFS разрешила мять вверенные вам суперкары. С дру-





В NFS5:PU фары в принципе не приносят пользы. Зато посмотрите, как гладко ложатся пушистые снежинки на лобовое стекло.

нии ваших фондов, ведь каждый раз на починку и апгрейд старых, а также приобретение новых (их починку и апгрейд, затем покупку самых новых, далее по списку) моделей тратится немалое количество финансовых ресурсов.

Время идет, и Porsche радикально меняются. Дутые кузова, желеобразная подвеска и отделка салона “под американцев” постепенно уходят в прошлое. Конечно, машины остаются отдыхать в вашем гараже, но соревноваться с новыми продуктами дизайнерской мысли им уже сложно. На смену вялым, грузным 356-м (здесь и далее — исключительно мои личные ощущения) приходит бодренькая заднеприводная шкодная 911. Последовавшая малобюджетная 914 сейчас кажется чистой воды ошибкой, но фирма блестяще исправляет положение релизом быстрой 911 2.4 и очень управляемой, но нескладной 944. Вскоре появляется самая злобная из всех Porsche — 911 Turbo 3.3. Сидя за рулем этой кометы, на газ приходится нажимать нежно, почти любовно. Любое конвульсивное движение правой ногой немедленно дублируется диким высоким ревом перекачанного двигателя, на асфальте остается большая часть резины, а красавица 911 уходит в долгий спин. Идейные метания турбированной 911 прекращаются лишь с выпуском полноприводного варианта машины, мощного и устойчивого. Хотя ему сложно сравниться с уверенной стабильностью Boxster!

Porsche Unleashed стала первым автосимулятором, где можно пройтись на борту, на двух колесах и не перевернуться.

Как видите, любую из вышеупомянутых моделей можно описать эмоционально, интуитивно. Значит, разработчики NFS5 достигли своей цели, святой грааль автомобильного характера найден. Попробуйте сами. Плюс к тому, оцените влияние различных апгрейдов на поведение вашей любимой Porsche. Обещанный официальный каталог заводских запчастей действительно предлагает по два или три варианта апгрейдов для каждого жизненно важного узла конструкции автомобиля. Максимальное количество улучшений получает двигатель: заменяются инжекторы, устанавливается интеркулер, появляются дополнительные воздухозаборники и турбонаборы. В числе прочих примочек числятся облегченное рулевое управление, система выхлопа, тормоза, коробка передач, подвеска, резина и даже облегченный кузов. Все это добро изготовляется с единственной конечной целью: максимально увеличить скорость спорткара.

Именно здесь, в пропитанном душистым смазочным маслом мире, в засаде поджидает первая осечка Porsche Unleashed: цены на запчасти не сбалансированы. При значительных объемах выигрышей ценовая разница между минимальным и максимальным апгрейдами так незначительна, что устанавливать на машину не самое лучшее — убедительный нонсенс. Чуть меньший интеркулер, более совершенный воздухозаборник катятся в утиль. На вид стройная идея многочисленных улучшений сводится к двум положениям: базовая или

гой стороны, их приходится и чинить — а также приобретать и продавать! Новая схема гонок стимулируется солидными денежными призами. Обывательщина, но работает безотказно.

Комплексная схема повреждений позволяет неплохо прочувствовать на себе капризы побитого железного коня. И снова состязание с безупречными, вечно на сто процентов исправными компьютерными соперниками превращается в кровавую битву, почти что Курскую дугу. Впрочем, наши там выиграли. Как мы “делали” чужие суперкары в оригинальном режиме High Stakes.

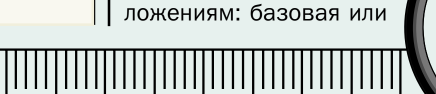
NFS5: Porsche Unleashed: Возвращение в Эдем

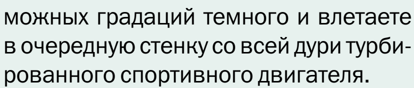
И снова добро пожаловать в наши дни. Сегодня нам повезло, Porsche Unleashed наконец-то сумела совместить все возможные положительные качества предыдущих частей NFS в одном-единственном проекте. Физика, графика, звук и даже трассы достойны высших оценок. Плюс маленький бонус: уникальная, полная коллекция всего модельного ряда Porsche!

Хвалить NFS5 бесполезно, этому неблагодарному занятию уже посвящено немало полос в номере. Зато можно высказать несколько досадных “фи”. Раздражает видимое отсутствие тормозов. По идее, машина должна мгновенно реагировать на педаль тормоза — она же отвечает вяло, даже нехотя. Нехорошо! Я сообщу!.. Второй и последний укор адресован неведомой персоне по имени Dylan. Чем он заслужил честь начинать каждый божий чемпионат первым? Без сомнения, он водит лучше и быстрее других AI, так зачем же постоянно ставить его во главе стада (а нас в хвосте)? Где квалификация, жеребьевка и вообще справедливость? Явная недоделка, коллеги.

Закончив брюзжать, подведу итоги. Приметы последней NFS таковы: наделение глубоким характером каждой из 80 драгоценных модификаций Porsche, отчаянная, почти фотореалистичная графика, околосимуляторная физика (боже, эти эскапады на двух колесах!), гениальные режимы Factory Driver и Evolution и (не может быть!) долгожданные, любимые, обожаемые некольцевые этапы. Дорогая EA, до полноценного симулятора осталось немного, совсем чуть-чуть. Слегка подчистить физику, застрелить Dylan’а, разрешить более серьезные повреждения автомобилей и в кои-то веки заставить NPC-пилотов ошибаться. Мы ведь немного просим, лишь хлеба и зрелищ. А Porsche Unleashed так близка к идеалу...

Пожалуй, я все сказал. С нетерпением ждем NFS6.







Перед вами самая злющая, коварная и подлая из всех Porsche: 3.3L 911 Turbo. Именно ее профессионалы называют лучшим изделием концерна.

полностью навороченная. Вспоминая Sports Car GT, вынужден признать, что там дело апгрейдов было поставлено лучше. Вот здесь можно было пожертвовать ценовым реализмом в пользу игрового баланса.

НЬЮТОН: ЗАКОНЫ И БЕЗЗАКОНИЯ

Вторую и заключительную назидательную нотацию авторы NFS5 заслужили наглой подтасовкой результатов столкновений всех моделей Porsche с суровым и крайне твердым окружающим миром. Повреждения легкой и средней степени тяжести честно отражаются на их многострадальных кузовах. Но влететь в стену дома или идущий навстречу грузовик на скорости более двухсот километров в час и не сложиться в маленький аппетитный железный бублик?! Это гнусный обман, коллеги! После такого не живут даже крутые парни, тест-пилоты "Порше". А вот виртуальные инкарнации "девятьсот одиннадцатых" лишь слегка краснеют на damage-мониторах, но исправно едут дальше. Как жаль, что кузов деформируется красиво и реалистично, но лишь слегка. Машина ведет себя неадекватно, руль "бьет" в руках, скорость падает, но мы едем. Вопрос: зачем и кому нужен такой гуманный реализм?

В остальном физика сверкает. Нет, даже блещет. Porsche Unleashed стала первым автосимулятором, где можно пройтись на борту, на двух колесах и не перевернуться. Вот те истинный крест! Впечатление потрясающее, сродни откровению или просветлению типа "сатори". Некоторые трассы, вроде Monaco или Corsica, созданы специально для такого рода упражнений. Браво, EA. Столь же тщательно выверен знаменитый "ass happy"-эффект, от легкой болтанки при игре газом до полноценных кульбитов с морем спецэффектов и толстым слоем резины на асфальте. А вообще, учиться понимать, а потом и предугадывать фокусы своего железного красавца очень приятно. Понимание рождает контроль. Контроль приносит удовлетворение — нет, удовольствие!

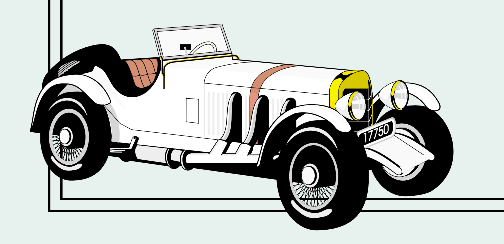
Последний критический взгляд — на трассы. Они очень разные, некоторые интересны, другие бездарны. Так, у дизайнеров игры почему-то никак не получаются городские этапы. Все они, будь то Zone Industrielle или многочисленные кольца Monaco (замкнутые трассы все-таки есть), невнятны. Европейские города представляются американцам вечно погруженными во мрак (Alps исключение) и безумно запутанными. Даже зная "индустриальный" этап наизусть, вы зачастую теряете ориентацию среди нагромождения всевозможных градаций темного и влетаете в очередную стенку со всей дури турбированного спортивного двигателя.

С другой стороны, Corsica вызывает странную необъяснимую симпатию безумным нагромождением перекрестков, туннелей и разветвлений. Фигурный, буквально игрушечный серпантин клубится вокруг мощных горных отрогов, и вы ничего не можете с собой поделать — дух захватывает. Внутри поселяется буддистское спокойствие, когда машина с воем, скрипом, с превеликим трудом и божьей благодатью вписывается в очередной хитрый поворот на все 360 градусов. Ощущение очень знакомое тем, кто катался с ветерком по настоящему серпантину. Они поймут и оценят создаваемую трассой атмосферу.

Когда речь заходит об игровой атмосфере, звук и музыка NFS: Porsche Unleashed оказываются по разные стороны баррикад. Темпераментный, внушительный бархатный рокот двигателя диссонирует с трансом звуковых дорожек. Музыку приходится решительно отключать, да и бес с ней. Когда идешь на родстере с откинутым верхом, ветер насвистывает собственную мелодию, оду скорости, а мощный двигатель под капотом задает необходимый темп. Если вам нравится соло, прокатитесь внутри кабины спорткупе и насладитесь чистым звуком торжества внутреннего сгорания. Совсем иное, уникальное звучание двигатель приобретает при виде "от третьего лица" или проигрыше replay. Некоторые неуклюжие трассы принуждают к использованию попсовых видов снаружи — хотя общее неудовольствие и смягчается первоклассными моделями автомобилей и видом активно работающего антикрыла на Carrera.

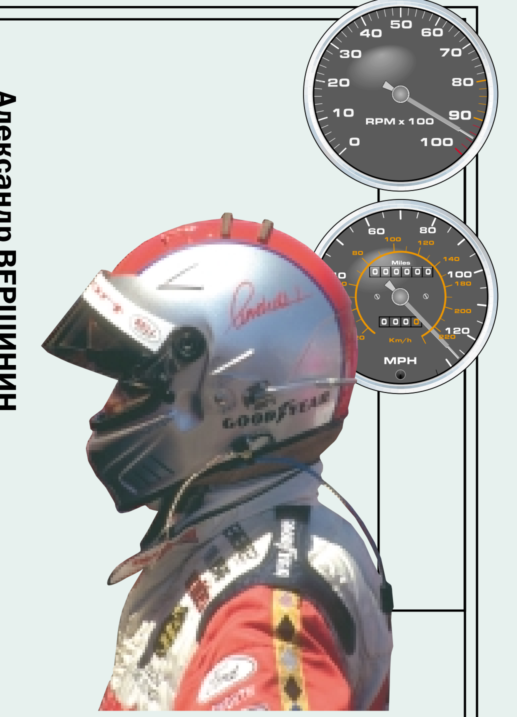
ЭПИЛОГ

Porsche Unleashed знаменует ренессанс и очередное возвышение Need For Speed. Прекрасная, почти безупречная для почти-симулятора работа. Надолго ли хватит запала разработчиков, предсказать трудно, но теперь у нас есть основания для оптимистических прогнозов. Наслаждайтесь классической NFS, друзья. Серия еще никогда не была на такой высоте. Пользуйтесь моментом, попробуйте лично самое реалистичное подобие легендарной Porsche. Изысканное развлечение, этого уже не отнять.



ФОРМУЛА ПОВЫШЕННОЙ ПРОХОДИМОСТИ

Александр ВЕРШИНИН



Без руля не стартовать!

В жизни компьютерных симуляторов наступил торжественный момент. Они перестали быть играми в самом широком смысле этого термина и стали чем-то большим. Почему именно сейчас? F1 2000 от Electronic Arts отвечает на данный вопрос с решимостью самурая: потому что без руля вам в официальном симуляторе “Формулы-1” образца 2000 года делать нечего.

На все гневные восклицания сразу отвечу. Забудьте. Игра делалась исключительно под серьезное рулевое управление, педали обязательны. Возможность использования клавиатуры была оставлена в F1 2000 исключительно из маркетинговых соображений — все равно вы ничего не сможете сделать своими кнопочками. Видели когда-нибудь клавиатуру со стрелками в гоночном болиде? Мы тоже. Пора смириться и признать: отныне настоящие симуляторы по определению дружат только со специальными (и качественными, само собой) контроллерами.

ПРИВЫЧКА БЫТЬ НЕЗАМЕТНЫМ

Отделение большой и благодатной Electronic Arts под говорящей фамилией EA Sports имеет странную привычку готовить свои продукты к релизу. А именно не рекламировать их. То есть вообще. Что-то похожее на промоушен появилось лишь несколько дней назад: редакторы новостных сайтов попробовали на языке непривычное словосочетание “F1 2K” и машинально дали линки на свеженький веб-узел симулятора, а также не поленились опубликовать ряд среднего качества скриншотов. И это называется всеамериканской рекламой — ведь в Европе релиз уже состоялся!

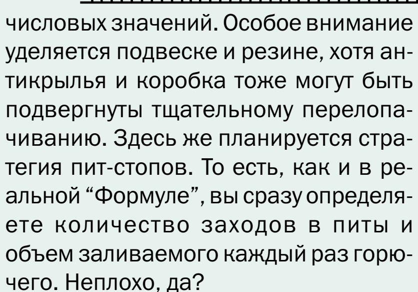
Наверное, дело в движке. В этот момент настоящие поклонники всего быстрого и достоверного радостно воскликнут, ведь F1 2000 от EA Sports использует “семейный” графический engine, доставшийся ей от старшего братика Sports Car GT. А последнего мы любили нежно. Он, как и F1 2000 сейчас, появился без предупреждения, но запомнился очень надолго. Значит, дело в шляпе?

Не совсем. За прошедшее после выхода SCGT время движок успел здорово устареть. После нескольких дней, проведенных за NFS: Porsche Unleashed, первый же взгляд в сторону только что прибывшей F1 2000 вызвал нездоровую дрожь по всему телу. Господи, откуда спрайты? И действительно, прямо перед гордым кокпитом болида картинно рисуется плоская фигурка механика — крайне пикселизованная, уродливая, зазубренная по краям. Все как доктор описал. Проглатываем пилюлю и готовимся к следующей. Пытаясь поскорее избавиться от шокирующего вида команды механиков, жмем на газ. Машина начинает конвульсивно прыгать, словно чудесное заокеанское сумчатое, кенгуру. Оказывается, при разрешении 800x600 и полной детализации любимый Колин показатель по имени fps падает ниже уровня всех допустимых приличий. Не было времени подчистить движок? Глупость какая-то.

ХИТРЫЙ ФИНТ УШАМИ

Разочарование достигает пиковой точки при попытке соревноваться с силь-







Самые лучшие ракурсы в игре — снятые внешней камерой.

ными мира сего. F1 2000, будучи продуктом, одаренным благосклонностью FIA, разрешено использовать имена участников ныне идущего Чемпионата, причем впервые в симуляторе доступны две новые команды, Jaguar и Williams-BMW, а также свеженькая трасса US Indianapolis. Получается весело: голос техника в шлеме удовлетворенно сообщает: мол, вы только что врезались в Шумахера (немецкая фамилия по-английски звучит чрезвычайно смешно, что-то вроде “Шу-мака”). Пилоты активно толкаются, врезаются друг в друга и вылетают с трассы в массовом порядке. И среди всего этого праздника жизни уныло тусуетесь вы, практически неспособный управлять болидом из-за крайне странной реакции машины на ваши манипуляции кнопочками.

Спасший эту “Формулу” девайс состоит из двух частей, одна из которых крепится к столу, а вторая кладется на пол. И знаете, симулятор немедленно расцветает. Пара простых вещей, возможность плавной манипуляции рулем и газом, радикально меняет ощущения. Причины капризов, несанкционированных спинов и заносов, становятся очевидными. Повороты теперь одолеваются с видимой легкостью, почти с удовольствием. Вы наконец становитесь полноценным участником соревнований, вы способны по достоинству оценить прелести жизни пилота F1.

МАМА, НЕ ГАЗУЙ!

В EA Sports отнеслись к задаче с достойной похвалы серьезностью. Не стоит обращать внимание на фотографии симпатичных девиц в каждой заставке — они здесь для антуража, неотъемлемая часть большого мероприятия. Вот увидите, болидам оказывается не меньше почестей.

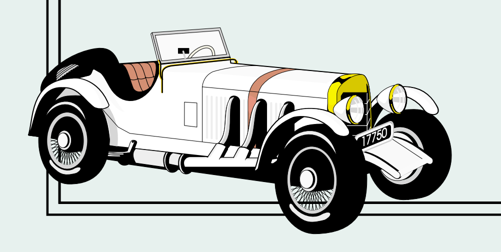
Спасший эту “Формулу” девайс состоит из двух частей, одна из которых крепится к столу, а вторая кладется на пол.

Праздник сумасшедших скоростей организуется самым тщательным образом. Подбирается степень сжатия времени заезда, интеллектуальная мощь именитых противников — все как обычно. Радуют дополнительные опции, возможность отменить использование флагов, смоделировать реалистичный, на ваш взгляд, темп расхода топлива и резины. Но больше всего веселят варьируемая вероятность разнообразных механических и электронных поломок в течение гонки. Если проблем стало меньше, сделайте себе еще! В логове механиков, как и положено, масса заветных “баров”, числовых значений. Особое внимание уделяется подвеске и резине, хотя антикрылья и коробка тоже могут быть подвергнуты тщательному перелопачиванию. Здесь же планируется стратегия пит-стопов. То есть, как и в реальной “Формуле”, вы сразу определяете количество заходов в питы и объем заливаемого каждый раз горючего. Неплохо, да?

Для начала все-таки стоит поучиться водить. К чемпионату вас подводят медленно, не торопя. Сначала Test Day (затем Grand Prix и весь Championship), ни к чему не обязывающая прогулка по любому приглянувшемуся кольцу на болиде любой команды. Главное — решить для себя проблему газа. Машины самым чутким образом отзываются на легкую дрожь педали. Зачастую даже десятой части хода акселератора более чем достаточно. Ну а дилетантское движение “педаль в пол” придется вообще исключить из меню. С F1 шутить не стоит, вы теряете управление и влетаете в жестокий спин. Даже при старте с места.

Все приключения теперь сопровождаются “правильными” отклонениями головы — вы инстинктивно повторяете движения камеры на глубоких поворотах и торможении. Особенно торможении, оно выполнено просто блестяще. Как и в случае с газом, педаль тормоза требует к себе уважения. Переборщив, вы не только теряете драгоценные слои резины, но и намертво блокируете колеса. А как чудесно смотрятся густые облака перешедших при решительном торможении в газообразное состояние частей асфальта и резины! Вы узнаете о близости впереди идущего соперника именно по нехотя рассасывающемуся облачку дыма на повороте. Атмосферно.

Доступная пилоту помощь разумно поделена примерно на десять независимых друг от друга частей. При должном желании вам подсказывают, когда необходимо тормозить, как лучше проходить поворот, помогают выбраться из спина, переключают за вас передачи и даже несанкционированно устанавливают АБС на любой указанный болид. Впрочем, все эти хитрости не смогут удержать джигита на трассе — было бы желание. Вот здесь F1 2000 впервые неприятно удивляет. Низко посаженные гоночные машины с легкостью джипов колесят по газо-





И вот, участники соревнований наперегонки отправляются ко входу в казино...

нам и даже сущим ловушкам, песочницам! Не было ни одного случая, чтобы мотор болида заглох, а сам он сел на брюхо, изнывая от зависти при виде пролетающих мимо конкурентов. Ни за что! Вы можете спокойно срезать углы через поребрики и песочные моря. Железо не обидится, а организаторы гонок не обратят внимания. Кстати, за державу очень обидно.

ПАЛКИ В КОЛЕСАХ

Отдельно о системе повреждений. По мнению многих, она не менее важна для симулятора, чем правильная физика. Очень может быть. В F1 2000 повреждения выглядят прежде всего забавно. Серьезно! Самая частая неприятность даже получила имя собственное, “поджатые лапки”. При неаккуратном вождении и вообще безответственном обращении с мультимиллионнодолларовой машиной вы внезапно обнаруживаете странную картину: одно из передних колес не крутится! Вот дела! Тем не менее болид продолжает двигаться вперед. Через некоторое время “убранное” колесо приходит в себя, начинает нехотя, с пугающего вида “восьмеркой”, раскручиваться, пока не достигает нормальных оборотов и не синхронизируется со своим соседом на другом борту. Чудеса.

Каково же было мое удивление, когда в результате очередной встречи с Шу-макой (он вечно крутится под ногами) мой болид стал жутким образом визжать. Оказывается, оба колеса на правом борту подклинили и отказались вращаться. А болид все время шел прямолинейно и поступательно со скоростью более 200 километров в час! Первая мысль: “Меня зовут Сенна”. Но нет, обошлось. Машина вспомнила про спин практически на нулевой скорости, когда убить пилота было уже сложновато. Зато большая часть резины правого борта была красиво оставлена этакой нитью Ариадны на протяжении всей трассы.

Не верите? Зря. Damage в игре скорее показушный, чем реалистичный. Последней каплей стали постоянно теряемые, как хвосты у ящериц, антикрылья. Без заднего машина еще более или менее хворает, но вот отделение переднего спойлера ее расстраивает гораздо меньше. В результате, на трассе могут валяться сразу несколько ваших кусочков, а вы преспокойно будете кататься до следующего планового осмотра в питах.

Вы узнаете о близости впереди идущего соперника именно по нехотя рассасывающемуся облачку дыма на повороте. Атмосферно.

А еще F1 2000 умеет и любит устраивать почти цирковые побоища прямо на трассе. Создается впечатление, что показывают какое-нибудь чисто американское развлечение, вроде NASCAR, куда люди приходят посмотреть на взрывы и полеты. Виртуальные пилоты “Формулы-1” 2000 года тоже не промах. С завидной периодичностью вы натыкаетесь на целые россыпи увлеченно крутящихся на обочинах болидов. Театральные пылевые завесы и кучи металлолома прилагаются. Но вот незадача, благодаря бесповоротной всепобеждающей проходимости болидов этого сезона, все они рано или поздно оказываются снова на трассе, опять в строю. Маразм? Не скажите. Перед нами все-таки игра, и она будет чуть веселее, если в ней хотя бы иногда будут происходить не слишком реальные вещи. А ошибки и вылет AI — это как раз самый распространенный недостаток большинства симуляторов. Разработчики хотя бы попытались сделать неидеальных соперников. Давайте достойно оценим этот душевный порыв и скажем им спасибо.

ОТМАШКА КЛЕТЧАТЫМ

У EA Sports получилось. Неплохо получилось. Наверное. Проект F1 2000 не столь уж запредельно серьезен и жесток, как хотелось бы сугубым поклонникам (и казалось поначалу), но многое исправляется нехитрыми манипуляциями в меню “Сложность” и “Правила”. Оставшиеся огрехи, включая не слишком приятную для современного симулятора графику, с лихвой возмещает приятнейшая физическая модель... Которая непременно требует руль — чтобы ее можно было почувствовать. F1 2K следует либо вкладывать в коробку с рулем, либо дарить указанный девайс каждому покупателю “Формулы”. Я знаю, вы предпочтете последнее. Аналогично, коллеги.

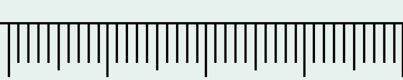
P.S. Обязательно обратите внимание на великолепно исполненную задумку: на обочине трассы всегда расположены несколько огромных телеэкранов, которые дают “живую” картинку соревнований. Смотрится отменно. Молодцы.

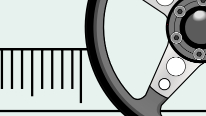
F1 2000

Жанр	Симулятор гонок “Формулы-1”
Сайт игры	www.easportsf12000.com
Разработчик	EA Sports
Издатель	Electronic Arts www.ea.com
Сложность	средняя
Графика	3
Сюжет	F1
Музыка	3
Звук	3
Управление	2 (клавиатура), 5 (руль)
Интересность	4

Системные требования

Минимальные	Windows 95/98, Pentium 233, 64 Мбайта ОЗУ, 4x CD-ROM, SVGA (4 Мбайта), DirectX 7.
Рекомендуемые	Pentium II 450, 128 Мбайт ОЗУ, 16x CD-ROM, Direct3D-совместимый 3D-ускоритель, руль обязателен!
Многопользовательский режим	LAN, Internet.





СИНОНИМ СЛОВА “РЕАЛИЗМ”

Александр ВЕРШИНИН



GP3 цифрует невероятное

Для непритворного ценителя “Формулы-1” есть лишь один ориентир в целом море разнообразных компьютерных вариаций на указанную тему. Нет, это не рассмотренная выше F1 2000, какой бы симпатичной она ни была. Библия хардкорного фаната F1 называется Grand Prix (GP) и уже в двух изданиях была выпущена в свет спецами MicroProse, ныне Hasbro. Со времени появления второй части знаменитого симулятора прошло более четырех лет.

В это действительно сложно поверить, но все четыре долгих года авторы пары оригинальных частей GP в поте лица трудились над своим следующим релизом, названным с математической невозмутимостью “Grand Prix 3”. Четыре года на доработку уже готового и исключительно высоко оцененного публикой, прессой и даже профессиональными пилотами движка. Фантастика!

ЗДЕСЬ НЕ ШУТЯТ

Глава проекта GP3, самый известный “гоночный программист” мира,

ОН ПРЕДПОЧИТАЕТ ГОЛЬФ

Александр Вершинин

Легко ли быть самым известным дизайнером автосимуляторов?

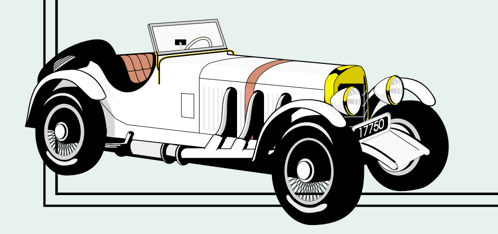
Он не любит давать интервью и появляться на публике. Он делает самые реалистичные, самые похожие на правду автосимуляторы — и предпочитает гольф сумасшедшей езде на сверхмощном болиде. Тем не менее поклонники симуляторов “Формулы-1” во всем мире боготворят его и с нетерпением ждут его очередной шедевр. Имя: Джефф. Фамилия: Крэммонд. Место рождения: Великобритания.

приливе чувств некоторые зовут Джеффа “Сэр Крэммонд”. Однако он вовсе не аристократ, скорее наоборот. Свою карьеру программиста он начал в Ее Величества королевской “оборонке”, предварительно получив диплом физика. Работал как системный инженер и лишь затем стал программистом.

В поисках ориентира

Кто бы мог подумать, что легендарный в симуляторных кругах человек никогда особо не интересовался гонками? Постойте, не надо гнилых яиц. Первой игрой Джеффа была Super Invaders, аркада для BBC, выпущенная в 1981 году. Еще через год Джефф создает авиасимулятор с вполне прозрачным названием Aviator. Насколько хороши были эти проекты, мы уже не узнаем.

Зато следующий опыт Крэммонда в программировании широко известен до сих пор. Старожилы вспоминают REVS (1984, BBC и C64) как первый автосимулятор с действительно стоящей физической моделью. Тогда герой нашего рас-





Феноменальный Джефф Крэммонд и компания не успокоятся, пока не воссоздадут живую, осязаемую трассу в Монако прямо на экране вашего монитора.

Джефф Крэммонд (Geoff Crammond), подходит к процессу создания симулятора с серьезностью асфальтоукладочного катка. Некоторые легковесные типы, вроде ребят из EA Sports с их свеженькой F1 2000, уже умудрились выпустить игру, посвященную текущему чемпионату, соревнованиям, которые еще даже не вошли в полную силу. Мистер Крэммонд считает подобный поступок непростительным, непрофессиональным — и воссоздает сезон 1998 года!

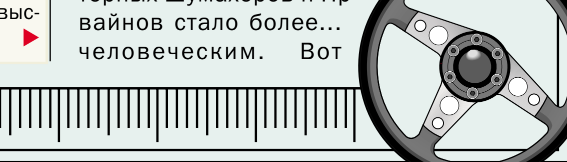
Почему? Зачем? Эти логичные вопросы возникают у большинства играющей публики, кроме узкого круга действительно крутых ребят. Последние понимают, что вот уже два года команда MicroProse (давайте называть вещи своими именами) тщательно анализирует мельчайшие детали чемпионата 98 года с тем, чтобы их версия соревнований ничем, то есть вообще ничем, не отличалась от действительности. Например, когда разработчики заметили, что их гонщики проходят кольцо Monza чуть-чуть, на несколько миллисекунд, быстрее, чем в реальной жизни, они очень огорчились и устроили тотальный разбор полетов. Как следствие, версия трассы в GP3 была отредактирована, и виртуальные команды стали вписываться в “правильное” время. Полагаю, теперь идея ясна. Феноменальный Джефф Крэммонд и компания не успокоятся, пока не воссоздадут живую, осязаемую реальность прямо на экране вашего монитора — пусть в пределах набора этапов “Формулы-1”.

BRICK IN THE WALL

Так что может быть нового в игре, предшественница которой и так достаточно близко подобралась к идеалу? Разумеется, движок. Джефф утверждает, что графический engine был обновлен примерно на три четверти. Причем теперь GP поддерживает как software, неакселерированный режим, так и Direct3D. “Примитивный” неускоренный вариант движка был оставлен специально, с расчетом на публику, которая играет только в Grand Prix. Кроме того, “подчищена” физическая модель, поведение компьютерных Шумахеров и Ирвайнов стало более... человеческим. Вот

Grand Prix 3 by Geoff Crammond

Жанр	Симулятор гонок “Формулы-1”
Сайт игры	www.f1grandprix.com
Разработчик	MicroProse www.microprose.com
Издатель	Hasbro www.hasbrointeractive.com
Дата выхода	3-й квартал 2000 г.



сказа работал вместе с человеком по имени Дэвид Хант (David Hunt), чей родной брат Джеймс (James Hunt) наворачивал круги в британском варианте “Формулы-3”. Так получилось, что фирма, где трудились Джефф и Дэвид, оказалась спонсором спортивной команды Джеймса. Поэтому в REVS скармливалась настоящая телеметрия из запасников спонсируемой гоночной команды. REVS, гоночный симулятор F3 в Silverstone, произвел известное оживление в рядах поклонников серьезных симуляторов и покорил многих затягивающей атмосферой настоящего гоночного чемпионата.

Думаете, одна-единственная игра могла увлечь Крэммонда в адреналиновый мир гонок? Ошибаетесь. В 1986 году на свет появляется The Sentinel, стратегическая игра для Commodore 64, ST и Amiga. Успеха не имела. Еще через три года те же платформы получают очередной продукт мистера Крэммонда — Stunt Car Racer. Уже ближе к теме, не так ли? Идея игры заключалась в выполнении бесшабашных акробатических прыжков на специально форсированных автомобилях. Видели рампу, на которой развлекаются роллеры и бордеры? А теперь представьте себе прыгающую машину. Весело! Кто-то даже портировал Stunt Car Racer на PC в четырехцветном EGA-разрешении, но здесь проект не особенно прижился.

“Я доверяю себе”

Слава наконец настигает Джеффа Крэммонда в 1991 году, когда он делает для Amiga и ST симулятор F1 Grand Prix. Видя бешеный успех игры на Amiga, F1GP портируют на PC в 1992-м. Полагаю, вы хотя бы слышали об этом проекте, о первой по-настоящему серьезной симуляции чемпионата “Формулы-1”. За основу был взят сезон 1991 года, а в качестве источника столь важной для игры телеметрии выступила команда Footwork F1. ►



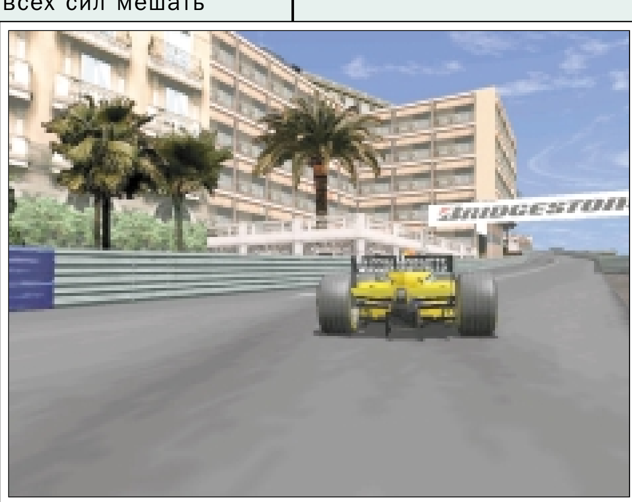
Здесь могла бы быть ваша реклама. Звоните в Hasbro.

именно, авторы не могут наградить "альтер-эго" всех участников Чемпионата-1998 характерами, но тщательно следят, чтобы их результаты были как можно ближе к реальным. Трогательная забота!

Зато за четыре года успела измениться сама "Формула", что, само собой, с особой дотошностью отражается в GP3. Во-первых, изменилась линия кузова болидов, кои стали на 20 сантиметров уже. Объем двигателя был также уменьшен с 3,5 до 3 литров, несколько трансформировались компоненты гоночной резины. Наконец, обязательно появится динамически изменяющаяся в процессе гонки погода. Причем сцепление резины с покрытием просчитывается скрупулезно, оценивается степень увлажнения трассы, наличие луж и так далее. Вы не ослышались, с началом дождя на протяжении трассы учитывается каждая, даже самая маленькая лужа! Хотите еще милых подробностей? Пожалуйста. Преследование в GP3 будет сложнее. Симулятор теперь учитывает определенные изменения аэродинамики, если вы идете сразу же за оппонентом. К и без того неприятному набору спинов и потере колес в экстремальных ситуациях добавилась вероятность переворота брюхом вверх, а также заманчивая перспектива расколошматить болид буквально на куски. Ошметки будут некоторое время оставаться на дороге и изо всех сил мешать пролетающим мимо пилотам.

Для новичков предусмотрен целый дивизион вспомогательных алгоритмов: от управления тормозами до вывода из спинов (!). К вящему восторгу поклонников серии в GP3 дебютирует полноценный многопользовательский режим — исключая игру через Интернет. Всемирная сеть кажется (и небезосновательно) серьезным парням из MicroProse еще несколько сырой, чтобы выдержать нагрузку онлайнового чемпионата "Формулы-1". А вот шестнадцать человек по локальной сети — милости просим. Вспомним печальный опыт рассмотренной выше F1 2000. В нее невозможно играть с клавиатурой. Зато у GP3 никаких проблем с кнопками. С другой стороны, использование руля приветствуется. Крэммонд грозится вплотную заняться проблемами рулей с обратной отдачей, то есть гарантировать максимальное количество ощущений. Бог ему в помощь!

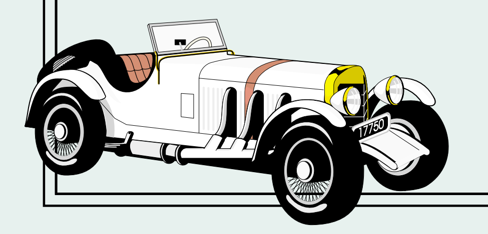
Бог ему в помощь!



Кроме того, невольным помощником в балансировке физической модели и AI оказался великий бразилец Сенна — данные работы его двигателя в одном из квалификационных заездов были беспардонно использованы командой Крэммонда. Причем все необходимое было снято с видеозаписи одного из мониторов телеметрии!

Безумный успех F1GP заставляет Джеффа и MicroProse засесть за продолжение, GP2. Почти четыре года напряженной работы, и игра появляется на свет. И снова фурор. Серия Grand Prix становится эталоном, стандартом в мире компьютерных симуляторов "Формулы" благодаря предельно серьезному, без скидок, подходу к делу самого Джеффа. Вместе с тем игра не отпугивает новичков зачастую вредной внешней элитарностью. Она атмосферна и очень честна перед собой и игроком — подкупающая черта.

Сегодняшний Джефф Крэмонд — это прожженный профессионал в симуляторном бизнесе, за плечами которого около десяти лет работы над имитациями гонок "Формулы-1". Усталость? Ни в коем случае. Джефф выражает готовность делать четвертую, пятую, двенадцатую части серии. На вопрос, чем он руководствуется при создании игры, следует неизменный ответ: "Я всегда пытаюсь сделать что-то производящее впечатление в первую очередь на меня самого. Когда дело доходит до дизайна и программирования, себе я доверяю на все сто".



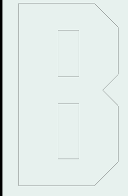
Александр ВЕРШИНИН

РЕВЕРС В БУДУЩЕЕ



Автосимуляторы, которые нам обязательно симпатичны

Рассекая податливый воздух мощными плоскостями ВИНТА, мы уже подкрались к прошлому беззащитных гражданских автосимуляторов, в удачном рейде разбомбили их настоящее. Настал черед незавидного будущего беспомощно ползающих на своих четырех КОЛЕСАХ железных существ.

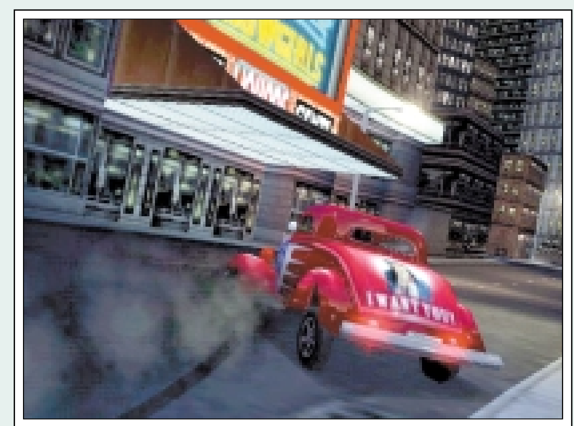


от вам предельно минимальный список и краткие тактико-технические характеристики целей, которые вертолетчики .EXE обязуются накрыть (ЗАДАВИТЬ?) в ближайшем будущем.

В СТИЛЕ РЕТРО

NFS: Motor City
Action/Simulator
www.needforspeed.com/motorcity/
Electronic Arts
www.ea.com
4-й квартал 2000 г.

Вполне вероятно, вы сейчас гадаете, что же произойдет с серией Need For Speed, смогут ли оригиналы из EA превзойти свой последний триумф с Porsche Unleashed? Если честно, боевой хрустальный шар персональной гадалки ББ (он обожает прорицателей) так и не смог показать что-нибудь внятное. Осмотр фирменного веб-сайта серии NFS тоже не развеял опасений за судьбу любимцев. Даже наоборот. Кажется, EA снова идет на риск.



Проект называется NFS: Motor City, но вы об этом уже знаете, ибо октябрьский номер .EXE за прошлый год — ваше настольное издание. За полгода появилось немало новой информации об этой разработке, не прибавилось лишь ясности. Вещь или нет? И вообще, что и как это будет?

Ясно, что EA решила разрабатывать идею покупки/апгрейда автомобилей до самого упора. Как вы помните, две последние NFS отличились во многом, благодаря указанной концепции. Теперь на смену полицейским и тест-пилотам концерна Porsche придут простые американские парни, хулиганье, гуляки и все как один механики. Судя по всему, EA решила использовать богатый опыт Origin на ниве искусного вплетения сюжетной линии в рядовой симулятор.

Дело происходит в обычном штатовском городке, примерно в пятидесятые годы почти прошлого столетия. Уже тогда каждый буржуйский подросток имел по собственной машине и, от нечего делать, собственноручно доводил ее “до ума”. На человеческом языке это означает: форсировал движок, ставил “нитро” и облеплял автомобиль разнообразными хромированными наворотами, выносил арки крыльев, приделывал “ступеньки”-пороги. К набору внутренних, чисто механических апгрейдов авторы решили добавить некоторый кузовной тюнинг. Зачем? Чтобы вы потратили больше денег, дружище, а заодно прониклись нежной любовью к построенному буквально вручную четырехколесному чуду.

Действо начинается с покупки подержанной (!) машины. “Рыночная” экономика Porsche Unleashed, где каждый мог присмотреть б/у-машину, успешно пробралась в Motor City — и получила логическое развитие. Теперь рынок обещает быть саморегулируемым и естественным, отвечая на интенсивность спроса и предложения. Остается радоваться, что та же система не добралась до запчастей. В NFS:MC можно покупать исключительно



новые, заводские детальки.

Так вот, после приобретения приглянувшейся машины и ее легкого тюнинга вы готовы к соревнованиям. Официальные власти каждый год устраивают скучнейшие гонки по давно известным, избитым трассам. Победитель получает определенную славу и денежные вливания. Но, вот незадача, молодое поколение не устраивают детские забавы! Молодое поколение учиняет чемпионаты собственноручно, не советуясь с серьезными дядями. Гонки происходят ночью, трассы пролегают прямо по безлюдным улицам несчастного города. Причем ставка может быть не только денежной. Вспомнили High Stakes? Все верно, детишки ставят на кон свои авто. И если, не дай бог, вам не повезет, вы остаетесь не у дел, а игра мирным образом заканчивается. В “Бигмачечную”! Работать!

Все это звучит хорошо, включая дешевую фикцию в попытке создать необходимую атмосферу, пространные характеристики ваших соперников и знакомые названия кафешек. Тревожат лишь скриншоты — уж больно бледны. Porsche Unleashed в этом возрасте выглядела сногсшибательно. А эта... Впрочем, не забудьте, что Motor City еще и серьезный онлайновый проект. EA решила завести свою сетевую группу поклонников и завсегдатаев — на манер Interstate ’76.

ОЧЕНЬ ДИКИЕ ВЕСТЫ

World Sports Cars
Симулятор
West Racing
Empire Interactive
www.empireinteractive.com
3-й квартал 2000 г.

Спорим, вы никогда не слышали о братьях Вест (West)? “Вачовски” — вполне вероятно, но явно не “Вест”. Впрочем, довольно, настало время еще раз бросить взгляд на скриншоты. Нет, не Motor City, а те, что действительно впечатляют. Проект называется World Sports Cars, его делают всего два человека, а издает небезызвестная Empire Interactive. Согласитесь, мы давно не видели подобной красоты.

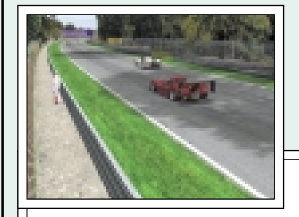
Они работают вместе уже более десяти лет. Один клеит код, другой занимается графикой и звуком. После нескольких лет колдовства над приставочными автосимуляторами братишки набрались достаточно опыта, чтобы создать нечто, убедившее богатеев из Empire приютить под своим крылом команду из... всего двух разработчиков!

Ребята планировали дебютировать на PC-сцене с официальным симулятором гонок LeMans. Преданные читатели .EXE, вероятно, уже поняли, кто опередил Вестов. И очень зря! Предприимчивые братья немедленно изменили курс, выбрав World Sports Cars в качестве следующего ориентира. Пока в игре планируется около дюжины мощных гоночных суперкаров и прототипов, а также целый ряд интереснейших трасс. Примечательно, но Весты не держатся за лицензию и готовы придумать собственные этапы — лишь бы на них не давили гордые обладатели соответствующих прав.

Их идеал физической модели наиболее близок к образцу Grand Prix Legends, если брать ныне существующие симуляторы. К этому Весты обещают прибавить сложнейшую систему повреждений и деформаций. Кузов любого гоночного болида в WSC создан по “панельному” принципу. В зависимости от материала на выбор предлагают алюминий или carbon fibre, плоскость либо больше мнется, либо ломается — каков удар. Если нанесенный корпусу ущерб превосходит все мыслимые приличия, борт, капот, спойлер или антикрыло просто отлетают или раскалываются вдребезги. Болиды могут продолжать движение практически без кузовных изысков, были бы в порядке двигатель, рама и шасси.

К косметическим разрушениям прибавляется склонность кузовов собирать летящую из-под колес грязь, гарь от пожаров и паленой резины, брызги масла и даже останки насекомых. К концу гонки машины будут казаться прошедшими сквозь огонь, воду и печные трубы. В некоторых случаях так и выйдет. WSC обладает широчайшим набором различных механических повреждений или сбоев — от всевозможных “болезней” двигателя и электроники до обыкновенных проколов резины. Последней вообще уделяются экстремальные дозы внимания: моделируются случаи взрыва, трещин и “грыж”, а также полного износа, до дыр. Дабы старания не пропадали зря, симулятор разрешает совершенно свободную езду в любом направлении и с произвольной скоростью. Алгоритмы генерации огня и дыма прилагаются.

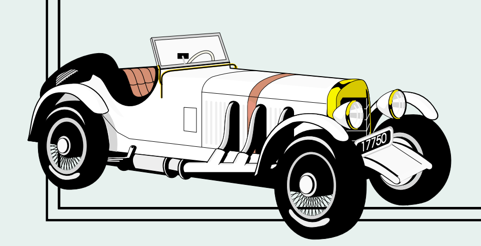
И опять патовая ситуация! Скриншоты поразительно обаятельны, но слишком похожи на арт. Поверить в группу из двух человек, которая к тому же еще не имеет PC-релизов, достаточно непросто. Придется во всем положиться на Empire и терпеливо ожидать новых результатов труда “диких” братьев Вест.











ОТВЕТНЫЙ УДАР: ПРЕЛЮДИЯ

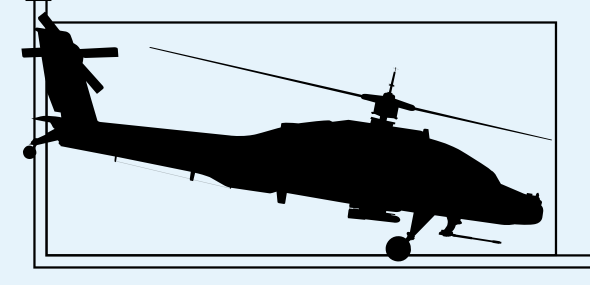
Андрей "Хорнет" ЛАМТЮГОВ

"РАЗОРВАННОЕ НЕБО: КА-52 ПРОТИВ "КОМАНЧА"

КА-52 TEAM ALLIGATOR

GUNSHIP!

Казалось бы, все ясно. Тема номера поблескивает лаком и периодически взвывает движком с турбонаддувом. Еще немного — и старт. С прокрутом, визгом резины и дымом из-под покрышек. Но внезапно все эти жизнеутверждающие звуки были заглушены грохотом несущих винтов, а еще через секунду все перекрыла раскатистая очередь из 30-миллиметровой пушки 2А42. Жизнь раскололась. Вместе с темой...



Ну что ж. Появление вполне в духе современных ударных вертолетов — полный сюрприз, сопровождающийся массой пиротехнических эффектов. Но, с другой стороны, таким ли уж неожиданным все это было?

Скорее нет, чем да. И о Team Alligator, и о Gunship!, и о Enemy Engaged: RAH-66 Comanche versus Ka-52 Hokum (в России — "Разорванное небо: Ка-52 против "Команча") было известно уже довольно давно. Равно как и о том, что все это очень серьезно. В конце концов, в своих предыдущих проектах один из разработчиков существенно расширил рамки жанра (речь идет о Team Apache), другой резко поднял его стандарты (Apache Havoc), ну а третий просто-напросто его создал (Gunship, Gunship 2000). И потом, прошлый год был отмечен именно отсутствием боевых вертолетных симуляторов. Ведь ясно же было, что такое затишье не к добру.

КРАСНЫЕ ЗВЕЗДЫ — RULEZ!

И все же, все же... Три авиасимулятора в один месяц — это бывает. Три ВЕРТОЛЕТНЫХ симулятора — уже аномалия. Но два Ка-52 плюс Ми-28Н, да еще и все разом... Конечно, это далеко не первые западные симуляторы российской техники. Но в таких количествах! И явно не в качестве комплекта для полноценного режима multiplayer.

И сенсация номер два: всего один "Апач" на три игры.

Самое простое объяснение: пресыщение все-таки наступило. "Фалконы", "Апачи", "Абрамсы" и "Лос-Анджелесы" больше не катят, то есть не летят. А вскоре следует ожидать потока Су, МиГов, Т-90 и "Барсов".

Если все это так, то вовсе не обязательно ставить сегодняшнюю вертолетную подборку на почетное место и рисовать в ее честь обложку. Подобное явление станет темой и без этого. Но с обложкой-то лучше, верно?

Впрочем, возможно и другое объяснение.



А это Ми-28Н, герой Apache Havoc.

видимо, не будет. По крайней мере в ближайшие два-три года. Это тебе не Ultima Online, здесь проблем действительно много. Но "первых ласточек" уже можно грузить бочками.

Отсюда и еще одна характерная черта: стремление к моделированию сражения в целом. Если уж нельзя подключить пользователя к каждому пехотинцу, то пусть пехотинцем командует AI. Пока. А там что-нибудь придумаем.

Некоторые даже считают, что ради этого можно пожертвовать всем остальным. Это я опять про Gunship!. В сочетании с грядущим Tank Platoon!. Вообще-то, вышесказанное относится не только к этой парочке... но у них это получилось наиболее ярко: сразу видно и то, чем пожертвовали, и то, чего достигли.



Герой номера — Ка-52, он же "Аллигатор".

по полной программе, даже танки будут стрелять в тебя из пушек (это опять Gunship!, да что ж такое...).

И вот что интересно. Эта тактика была отработана очень давно. Но по-настоящему ее можно применить на виртуальном фронте только сейчас. Раньше, когда холмы в точности повторяли по форме пирамиду Хеопса, а о деревьях и зданиях нельзя было и думать, о какой маскировке за рельефом могла идти речь?

Но симуляторы ударных вертолетов делаются вот уже почти пятнадцать лет. Значит, не ради изображения такой специфики. А зачем тогда?

Может быть, просто потому, что такие машины красивы — своей особой красотой.

Ну что ж... Не знаю, как насчет всего остального, а вот по этой части в нашем виртуальном хозяйстве они точно вышли на новый уровень. Как бы ни обстояло дело со всем остальным, но... это действительно красиво.

Сделав такой вывод, поставим здесь точку и перейдем к делу.

REMEMBER THE GOOD OLD 1980S?..

...When things were so uncomplicated. Раньше действительно все было проще. Никаких тебе Deer Hunter'ов. Симуляторы делались людьми, которые действительно любили это дело, — в расчете на таких же фанатиков. И никому даже в голову не приходило забыть про реализм, потому что основной массе реализм не нужен и даже вреден. Но похоже, что зараза "казуалистики" не знает преград. Даже если речь идет о MicroProse. И со стороны сообщества уже раздался глухой ропот, временами прорезаемый выкриками о том, что Gunship! опозорил честь семьи. Впрочем, к Gunship! мы еще вернемся. А пока заметим, что тенденция удалять "лишние навороты" (это еще мягко сказано) за последний год стала слишком ощутимой.

Есть и еще один моментик. Интеграция. О полном объединении симуляторов разных жанров разговоры идут уже несколько лет, звучат всякие красивые имена, вроде Integrated BattleSpace, Jane's World War. Но пока что единого онлайнового поля боя так и не создано — и,



А ПОЧЕМУ, СОБСТВЕННО...

Но вернемся к главному. В теме опять авиасимуляторы. И не просто авиа-, а вертолетные. И широкая общественность, отдельные представители которой почему-то считают, что в это не играет никто, кроме меня (ах, какое жестокое заблуждение), задает вопрос: что, это действительно так круто?

Так вот. Мало не покажется, вы уж мне поверьте. Если в поединке самолетов-истребителей еще присутствует некая... плавность, что ли, то вертолетный бой лишен этого напрочь. То, что происходит в правильно сработанном симе боевого вертолета, оставляет позади любой action (извини, брат ПэЖэ). Снайперские пуски с большой дистанции. Стремительные подскоки из засад и — тут же — поиск нового укрытия. Маневры на пятиметровой высоте при скорости в полторы сотни километров в час. А поднимешься повыше — получишь

"Оригинальный" Ка-50.



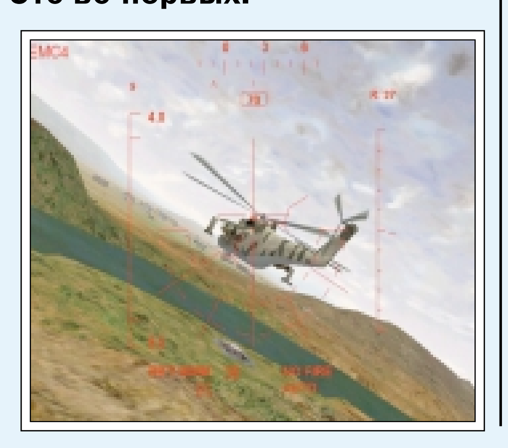
СУДЬБА КАПИТАНА СУТЯГИНА





Вертолетно-гусарская баллада

Ничего не изменилось. Я имею в виду, по сравнению с демо-версией. Нет, конечно, мы получили доступ к некоторым возможностям, временами весьма похвальным, но в целом впечатление то же, что и от "демки" (см. #3, стр.71). Все, что стоило бы исправить, осталось на своем незаконном месте. Это во-первых.



А во-вторых, полная версия Team Alligator помогает постичь одну простую истину: важно не количество ошибок в коде, а их качество. Попросту говоря, пусть их будет немного, но они должны либо хорошо и сильно бросаться в глаза, либо здорово портить процесс в самый ответственный момент.

Короче. Багов всего ничего, но нормального человека они способны довести до бешенства в первые же полчаса.

Если же абстрагироваться от этой безделицы, то складывается вот какая картина.

ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО С КАПИТАНОМ СУТЯГИНЫМ

Игра Ка-52 Team Alligator должна была стать дальнейшим развитием Team Apache — вертолетного симулятора, который годика два назад получил на наших страницах итоговый рейтинг в 95%. Согласитесь, это о чем-нибудь да говорит.

Именно так я и думал, когда впервые поднялся в виртуальную (и в целом, неплохо отрисованную) кабину Ка-52, после чего инструктор, произнеся традиционное "Welcome to...", представился: "I'm captain Sutyagin". Здравия желаю, капитан...

Многое из того, что последовало за этим, было и в демо-версии. Некоторые моменты, повторюсь, удивляют не фактом своего наличия, а тем, что их так и не устранили.

КРИК ДУШИ

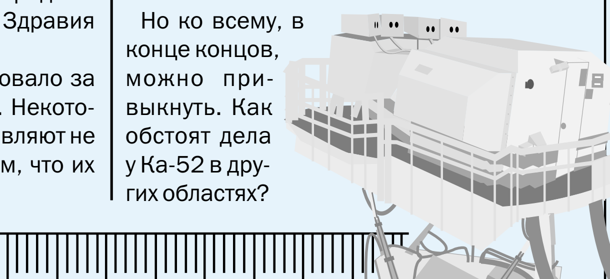
Вот очень характерный пример: к тому времени, когда ваш покорный слуга закончил этот текст, а произошло это недели через полторы после появления игры, Team Alligator уже разжился одним патчем. Но сделала его вовсе не компания SIMIS, а один энтузиаст-вертолетчик (настоящий вертолетчик), которого местная модель полета Ка-52 привела в реактивно-депрессивное состояние.

Тут нужно отметить вот что: к очень плохим играм самодельных патчей не бывает. Такие просто выкидывают.

Кое о чем по части летной модели писалось в "Первом взгляде". Какая-то она получилась бронетанковая. Моменты инерции у вертолета, выполненного по соосной схеме, действительно меньше, чем у обычных машин, но не настолько же.

Только не подумайте, что водить это дело легко. Отнюдь. SIMIS смоделировала несколько эффектов, которые серьезно добавляют острых ощущений. Я рекомендую новичкам на первых порах не включать опцию "Vortex Ring State" — эта фишка проявляется совершенно внезапно и, как правило, бьет наповал.

Но ко всему, в конце концов, можно привыкнуть. Как обстоят дела у Ка-52 в других областях?





Кажется, что-то сломалось...

НАЖАЛ — И ПОЛЕТЕЛО

Возвращаясь к уже упомянутому "Первовзгляду"... Авионика в игре очень простая. По сравнению, скажем, с тем, что нам демонстрировали лучшие представители жанра. На радар смотреть неудобно, но зато он показывает все цели, в том числе и те, которые скрыты за разного рода горками. Отключать его нельзя. Ну и ладно.

Оружие. Самые главные вещи (к примеру, очень узкий угол поворота пушки Ка-52 в горизонтальной плоскости) изображены. Что удивляет от души — так это то, насколько редко попадают в цель противотанковые ракеты. Если долетит одна из пяти-шести — уже праздник.

При таком раскладе невольно садишься на диету из НУРСов. Тяжелый НУРС калибра 122 подбивает танк. Что не может не радовать. Кстати, выбирать само оружие перед вылетом нельзя — можно только переключаться между комбинациями разных подвесок.

От пушки толку вообще немного. На это есть свои причины, и более подробно мы поговорим о них чуть ниже.

ГОСПОДА ГУСАРЫ

От того, как выглядит сам процесс, волосы у меня под шлемом буквально встали дыбом. Абсолютно ничего общего с тем, что было в классике жанра... и, соответственно, в тактике реального боевого применения вертолетов.

Помните основные правила? Лететь предельно низко, по овражкам, работать по целям из-за укрытия с максимальной дистанции, никогда не пролетать над местом, по которому стрелял. Если этих правил не придерживаться, то последствия не заставят долго ждать. В Apache Havoc, к примеру, разговор был короткий: одна вражеская очередь — и короткое знакомство с безносой дамочкой гарантировано.

А здесь, простите, сплошной "кавалеризм". Врубаешься в гущу врагов и начинаешь косить направо и налево. Действовать иначе просто бесполезно — издалека тебя достанут с такой же эффективностью, что и в упор, а сам ты ни во что не попадешь.

Кстати, об этой самой эффективности. ПВО у врага прямо скажем, никакое. Нет, сбить, конечно, могут — если в большую кучу соберутся, но... Ракеты пролетают мимо журавлиными клиньями, трасс в воздухе столько, что бледнеют концерты Жан-Мишеля Жарра и Pink Floyd, вместе взятые. И ничего! По крайней мере в первое время. Иногда раздается треск от попаданий, но живучесть вертолета изумительна. Ка-52, конечно, штука крепкая, но чтобы настолько...

ОТВЕТНЫЙ УДАР: ВЕЧНЫЕ СОПЕРНИКИ

Андрей "Хорнет" Ламтюгов

Сияющие высоты

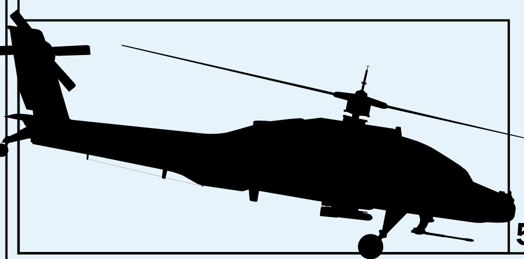
Наверное, лет сто назад все дороги действительно вели в Рим. Сейчас — вряд ли. Впрочем, на смену одной закономерности пришла другая, того же плана. Выяснилось, что какую бы историю из жизни вертолетных симуляторов ни вздумалось нам рассказать, начинать всегда придется с "Апача". Даже если речь идет о воплощениях Ка-50 и Ми-28, как реальных, так и виртуальных.
Впрочем, это неважно.

1977 году информации о новом американском ударном вертолете АН-64, который впоследствии станет более известен как "Апач", было уже более чем достаточно. Во всяком случае ее хватало, чтобы сделать вывод: Ми-24 при всех своих достоинствах против новой американской машины не потянет. Тогда соответствующие выводы делались быстро, а потому у конструкторсх бюро Камова и Миля тут же прибавилось работы. Один из перспективных образцов получил имя "изделие-280", а второй назывался В-80, что должно было означать "вертолет восьмидесятых". Разработки велись на конкурсной основе: делайте, а потом — пусть победит сильнейший.

"Изделие-280" должно было выглядеть более-менее традиционно. А вот с тем, что представлял из себя его соперник, история была интересней...

Образ

От одновинтовой схемы отказались сразу: хвостовой винт — самая уязвимая





Аэродром живой. С него временами взлетают самолеты.

зволяет проделывать некоторые очень полезные вещи. Так, если приходится кого-то эскортировать (чаще всего это тяжелый вертолет, который должен подхватить сбитый экипаж), то эскортируемому можно приказать зависнуть и подождать, пока дорога впереди не будет расчищена.

Наземные силы без дураков занимаются своими делами. Если речь идет о прикрытии десанта, то недостаточно убедиться, что транспортные вертолеты достигли цели. Десант может быть уничтожен, попав под огонь на земле. И это будет на вашей совести, поскольку вы не приняли соответствующих мер до его высадки.

Все эти наземные разборки ощущаются здесь менее ярко, чем, скажем, в Gunship!. Но они вполне реальны. И это очень хорошо. За это — искреннее спасибо.

Короче говоря. Господам гусарам и прочим товарищам буденовцам это определенно понравилось бы. Но мы-то лошадь в последний раз видели лет двадцать назад, да и то в зоопарке...

ГОСПОДА ГУСАРЫ-2

Есть, конечно, моменты, которые выполнены действительно хорошо. Например командование. Система коммуникаций довольно сложная, но по-

САМОЕ УДАЧНОЕ ИЗ ТОГО, ЧТО...

Да, самое удачное. И я хочу, чтобы каждый военный авиасимулятор включал в себя вот такую вещь. Речь идет о работе с командой.

Это было и в Team Apache. И это одна из немногих особенностей игры, которая действительно получила развитие.

Итак, налицо шестнадцать летчиков и восемнадцать техников. Задача: а) выпускать на каждое задание как можно больше вертолетов с самыми опытными экипажами; б) делать так, чтобы поврежденные вертолеты чинились в кратчайшие сроки; в) следить, чтобы никто не переутомился и не "пал моралью". В отличие от Team Apache, здесь все параметры выражены численно. Верное решение.

Людей можно положить спать, чтобы потом разбудить перед вылетом, или подбодрить всевозможными методами. В коллективе постепенно образуются симпатии и антипатии — их стоит учитывать, когда прики-

Ka-52 Team Alligator

Жанр	Симулятор боевого вертолета
Сайт игры	www.ka52.com
Разработчик	SIMIS www.simis.co.uk
Издатель	GT Interactive www.gtinteractive.com
Сложность	средняя
Графика	4
Сюжет	3
Музыка	нет
Звук	3
Управление	4
Интересность	3,5

Системные требования

Windows 95/98, Pentium 200, 32 Мбайта ОЗУ, 3D-ускоритель (4 Мбайта), 4x CD-ROM, рекомендуется джойстик и педали.

часть ударного вертолета. Альтернатив рассматривалось много, лично мне особенно запомнился винтокрыл с толкающим винтом на хвосте.

С ракетами — все было ясно. "Вихрь", он же 9А4172, наведение по "лазерной тропе". А что с пушкой? 2А42 — вещь хорошая, те, кому приходилось иметь дело с БМП-2, где это изделие и начинало свою карьеру, не дадут соврать. Но на вертолете... Что делать с отдачей — ведь если при стрельбе машина будет шататься и трястись, о какой точности может идти речь?

Экипаж всех ударных вертолетов состоит из двух человек. Но если хорошо подумать о том, как распределяется нагрузка на них и кое-что автоматизировать (технологии уже позволяли), то станет ясно, что можно обойтись и одним. Преимущества налицо: машина становится легче, дешевле, да и надежно защитить одного человека проще, чем двух.

Все это определило вид В-80: соосная схема, одноместная кабина, пушка максимально приближена к центру массы, а потому находится не под носом, как обычно, а на правом борту.

Это далеко не полный перечень "фич". Еще там были убирающиеся шасси, катапультируемое кресло... много всего.

Ближе к теме

В 1987 году выходит Gunship — первый серьезный симулятор боевого вертолета. Разумеется, речь шла об "Апаче". Новая эпоха началась...

За год до этого на Гороховецком полигоне состоялись сравнительные испытания "изделия-280", уже получившего имя Ми-28, и В-80. В-80 победил практически по всем показателям. Этим конкурс и завершился.

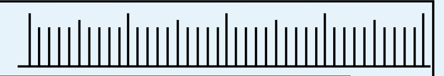
Было принято решение о том, чтобы поставить В-80 на вооружение — под названием Ка-50.

Однако фирма Миля не сдавалась. У обоих вертолетов был один недостаток: очень слабые возможности работы ночью. Тут же было принято решение создать на базе проигравшей машины Ми-28Н, который мог бы действовать в любых условиях.

Тогда Ка-50 (отныне будем называть его так) был страшно засекречен. На него даже приделывались особые куски пластика, изображавшие лишние окна и двери, — это делалось до тех пор, пока один такой кусок не засосало в двигатель. Что, кстати, лишний раз доказало способность машины летать на одном движке.

С этим пластиком натовцы его и сфотографировали; новый вертолет получил кодовое имя Hokum. Брожение умов началось незамедлительно. Самая здравая из версий предполагала, что русские обзавелись вертолетом-истребителем — ▶







Танк. Настоятельно требует тяжелого НУРСа. И он его получит.

дываешь, кого кому дать в напарники. С техниками все проще, но там тоже есть свои нюансы: к примеру, некоторые повреждения один техник в принципе не может исправить, а увеличение размера бригады выше какого-то предела перестает давать прирост в скорости ремонта.

И все было бы замечательно... если бы вот с этим моментиком поработали еще немножко. А так начинается ерунда. На поверку выясняется, что военный вертолетчик — как удав: он либо душит кого-то, либо спит. Презентовать ему шоколадки, несметные ящики водки, сигары и уже воспетые разными критиками походы в полковой бордель бессмысленно. Достаточно душевных разговоров до и после вылета — и вскоре мораль возрастет до ста процентов. Тут важно запомнить (а лучше записать), кого надо всегда хвалить, а кого ругать.

В общем, идея отличная, а реализована кривовато. Увы, обычное дело для продукта в целом.

ПРИШЕЛ. ПРОВЕРИЛ

Что бы там ни говорили господа разработчики, графика в "демке" ничем особенным не блистала. Да, в целом неплохо, но...

Так вот. В полной версии все точно такое же. Некоторые моменты выглядят жутковато. Дождь, например. Должен признаться, что я здорово развращен по части изображения капель на стекле. "Дворники" есть и работают — но не оказывают на происходящее ни малейшего влияния.

Дымные шлейфы от "Вихрей" и "Игл" абсолютно позорны. В последний раз нечто подобное встречалось (у меня все записано — в бортовом журнале) месяцев восемь назад.

А ведь есть и очень удачные моменты. И в большом количестве. Просто неудачные расположены именно там, где сильнее всего бросаются в глаза.

Звук. Русская речь действительно есть. Ее качество полностью соответствует тому, что можно встретить в переводах, выполненных "профессиональными актерами".

Ну и баги, баги...

ПРОЩАЙТЕ, КАПИТАН...

Я еще про сюжет ничего не сказал: Таджикистан и Белоруссия, полудинамическая система кампаний. Впрочем, это не так уж и важно. Начнем подводить итоги...

Интересно, как бы выглядел горбатый Шварценеггер? Почему-то такой образ иногда приходит в голову. Казалось бы, отличная игра, все при ней — в том числе и то, о чем другие и не мечтают. Но в каждом конкретном случае разработчики не ленятся и тщательно портят собственные же достижения.

Конечно, совсем им изуродовать это дело не удалось. Положительные моменты просматриваются ясно. Но случилось так, что конкуренты хлынули потоком. А против этого в горбатом состоянии не потянет даже Шварценеггер.

На этом и закруглимся — дабы перейти от аутсайдера к лидерам гонки...

▶с радаром, жестко закрепленной шестиствольной пушкой и всем спектром ракет "воздух-воздух". Названия этой машины никто не знал, хотя авторство угадывалось сразу (соосная схема — это почти логотип камовского КБ). А потому марку натовцы придумали сами.

Помните, в LHX (он вышел в 1990 году) можно было встретиться с вертолетом Ка-34? Ну вот...

Дети перестройки

В 1993 году должно было начаться серийное производство Ка-50. И оно даже началось. Теоретически. Но главным было не это.

Первые западные симуляторы советской/российской боевой техники появились даже не для того, чтобы было с кем сцепиться в режиме multiplayer... а скорее на волне общего интереса к Советскому Союзу (взять, к примеру, Su-25 от Electronic Arts). Потом интерес тихонько угас, а распространенность режима multiplayer напротив, выросла.

Ка-50 впервые появился на международном авиасалоне в 1992 году — дело было в Фарнборо; тогда демонстрация проходила только на земле.

В то же время на полигоне Чирчик неподалеку от Ташкента (именно там в свое время вертолетчики тренировались перед отправкой в Афганистан) был снят как бы художественный фильм под диковатым названием "Черная Акула". Картина была очень в духе советских телевизионных рекламных роликов эпохи кооперативов — по крайней мере в том, что касается профессионализма авторов.

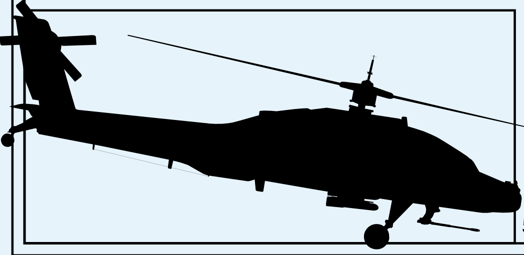
В честь такого дела (на носу было авиашоу в Ле-Бурже) один Ка-50 выкрасили в черный цвет и выполнили на борту надпись BLACK SHARK. Так он туда и поехал. Теперь Ка-50 иначе как "Черной Акулой" не называют. Прилипло, что называется.

Это уже показатель. Никакой другой образец военной техники так не раскручивался. В разные времена Том Круз, конечно, рассекал на F-14, а Николас Кейдж — на "Апаче", но там машина все же не ставилась во главу угла.

Надо сказать, что с нашей, компьютерно-игровой точки зрения весь этот пиар происходил очень даже вовремя: как раз подоспели технологии, необходимые для создания симуляторов на соответствующую тему.

В последующие три года выходят две первые игры, посвященные Ка-50. Одна из них была сработана молодой командой Razorworks (мы не раз еще вспомним о ее продуктах), а другая принадлежала фирме NovaLogic. Эта вещь, известная как Werewolf, была предназначена для того, чтобы создать нормальный режим multiplayer для памятного всем Comanche 2.

Конечно, то, что получилось у NovaLogic, ▶



НЕ ПРИБЛИЖАТЬСЯ: СИМФОНИЯ!

Андрей "Хорнет" Ламтюгов

И немедленно взлетел

Нет, хорошо у них получилось, хорошо. Ничего не скажешь. Мне понравилось незамедлительно. И продолжает нравиться. Профессионализм разработчиков ощущается с порога. Есть, впрочем, один вопросик... но и тут оценка скорее положительная...



Сейчас я дам один хинт. Да такой, от которого многим из вас, если только я хоть что-нибудь понимаю в читателях сим-тетрадки .EXE, станет плохо. Короче. Зайдите в раздел Options, включите Invulnerability и хотя бы один раз пройдите вот таким образом всю кампанию, не отказывая себе ни в чем — носитесь на большой высоте, прямо над врагом, бейте в упор. Оттягивайтесь, в общем. Я не шучу. При таком подходе к делу вы получите не меньше пятидесяти дополнительных процентов той субстанции, которая на Западе называется fun. Сейчас объясню, почему.

НАРОДНЫЕ КРИКИ

Знали бы вы, что там началось, когда Gunship! все-таки вышел. На "буржуазных" форумах, я имею в виду. "Что это за летная модель?!" — "Что это за авионика?!" — "Отстой! Имя династии опозорено!" — "Верните нам Longbow 2... нет, лучше дайте Longbow 3!" Ну и так далее. А потом один сказал: ну и ладно, мне все равно нравится. И ему тут же ответили: "Да и мне нравится" — "И мне" — "И я тоже тащусь, это хорошая игра, и нечего тут, понимаешь..." И все они немедленно взлетели.

Понять, почему так произошло, не очень сложно. Дело в том, что MicroProse, расставляя основные акценты в процессе разработки, почти полностью плюнула на все, кроме двух вещей: графики и достоверной имитации общей картины, которая разворачивается на поле боя. Результат оказался очень необычным.

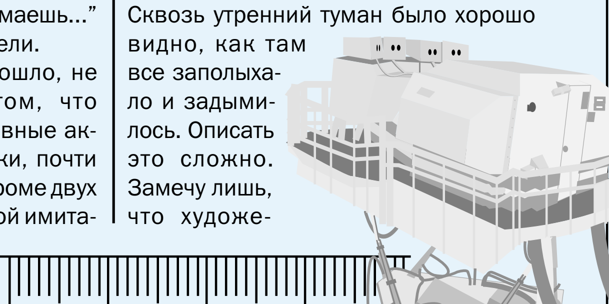


И Я УВИДЕЛ...

Gunship! — это, пожалуй, первый вертолетный симулятор, в котором действительно необходимо применять реальную тактику. Другими словами, летать на высоте меньшей, чем высота деревьев, если подскакивать, то только на несколько секунд, чтобы ракету пустить, и, наконец, НЕ ПРИБЛИЖАТЬСЯ. Если вы не будете соблюдать все эти правила, то не удивляйтесь, когда вас собьют в первые пятнадцать секунд после начала миссии.

Ну я и включил эту самую неуязвимость — чтобы поближе взглянуть на кое-какие штуки.

Нормальный полет после ползания по всяким овражкам уже смотрелся неплохо. А потом я добрался до вражеских позиций — как раз в тот момент, когда на них вызвали артогонь. Кстати сказать, здесь тоже говорят по-русски, причем куда приличнее, чем в Team Alligator. И общей атмосферы это здорово добавляет. "Кортик, я Лев-шестой, огневая задача...". И тут на безымянной высоте начали рваться снаряды. Сквозь утренний туман было хорошо видно, как там все заполыхало и задымилось. Описать это сложно. Замечу лишь, что художе-





В таком ракурсе дымный след виден редко.

ственная мощь этого батального полотна потрясла меня настолько, что я и решил дать общественности вышеупомянутый совет. Ибо если действовать так, как надо (чтобы выжить, конечно), подобных вещей не увидишь никогда. Вообще ничего не увидишь, кроме всяких кустов.

Впрочем, насчет кустов ничего плохого сказать нельзя. Даже наоборот.

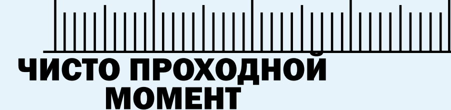
ЗАКОС ПОД ГУДА (РОБИНА)

И еще одна небывалая вещь. Gunship! — первый вертолетный симулятор, в котором можно летать по лесу. Между деревьев. Я не шучу.

Конечно, деревья там не совсем настоящие. До создания абсолютно трехмерного леса техника еще не дошла. Группа деревьев — это плоский спрайт, потом эти спрайты составляются так, что получается нечто вроде лабиринтика — вот по нему-то и летаешь. Примитивно? На словах, да. Но в игре получилось очень хорошо. Даже на небольшом удалении создается полная иллюзия трехмерности крон. Чтобы понять, в чем тут фокус, нужно подлететь вплотную, желательно с торца.

Но и это еще не все. При расстоянии, близком к нулевому, спрайты совершенно не раздражают. Они очень ловко размазываются — как на картинке, которую дает телекамера, сфокусированная на удаленных объектах.

Там, конечно, и модели очень хорошие, и взрывы, и дым. Но вот именно растительность цепляет сильнее всего. По крайней мере меня это впечатлило.



ЧИСТО ПРОХОДНОЙ МОМЕНТ

Хотя и говорят, что сами вертолеты разработчиков волновали довольно мало, это вовсе не значит, что на них, вертолетах, легко летать. В режиме "полностью реалистичной" летной модели без полного набора управляющих прибамбасов вы не выживете. Некоторые моменты довольно оригинальны. Например, при резком смещении шаг-газа висящий вертолет одновременно с изменением высоты начинает разворачиваться. Причем делает это так, что точно парировать такое движение клавишами черта лысого получится. И шаг-газ, и циклический шаг, и педали — все это должно действовать как единое целое. Нужна, повторюсь, хорошая управляющая периферия... ну и тренировка. Ошибки здесь обходятся очень дорого — напомню, что в бою действовать придется на предельно малой высоте и очень близко ко всяким естественным препятствиям — вроде стен и деревьев. А вас еще будет сносить ветром... да и других сюрпризов там предостаточно.

▶ имело мало общего с реальным Ка-50. Хотелось бы только отметить правдиво нарисованную СПО "Береза". Спасибо "Фланкеру"!

Интересно, что через пять лет связка "Команч" — Ка-50 вновь возникнет на горизонте. Впрочем, нет: там речь пойдет не совсем о Ка-50.

Present time

В середине 90-х годов "Апач" вновь сделал рывок вперед: "Джейнс" взялась за разработку темы так, что у остальных просто опустились руки. Но время на месте не стояло: режим multiplayer стал неотъемлемым атрибутом любого военного авиасимулятора, а молотить один "Апач" посредством другого — это по меньшей мере странно. Вот тут разработчики вновь вспомнили про новейшую российскую технику. И не только в ее вертолетных проявлениях. Но это к слову.

В 1996 году совершил свой первый полет Ми-28Н. Новое воплощение машины, потерпевшей поражение десять лет назад, отличалось от предыдущей версии довольно сильно. Хорошая инфракрасная аппаратура в сочетании с радаром над втулкой несущего винта (как у "Лонгбоу") дала этому вертолету массу новых возможностей.

Но и КБ Камова не дремало. Уже был готов Ка-52, потенциал которого ничуть не ниже. Экипаж Ка-52 состоял из двух человек — по прошествии десяти лет конструкторы решили, что хотя один пилот и справляется, вдвоем все же веселее. Была продумана схема взаимодействия Ка-52 с "обычными" Ка-50 — в частности, использование его дополнительных возможностей по обнаружению целей.

Так начался новый виток в конкуренции этих двух машин. Конкуренции очень жесткой, поскольку сейчас получение контракта может стать вопросом жизни и смерти для конструкторского бюро. Именно благодаря этому обстоятельству я мог бы рассказать кучу гадостей и про тот, и про другой вертолет, — подобный "компромат" периодически всплывает в разных источниках.

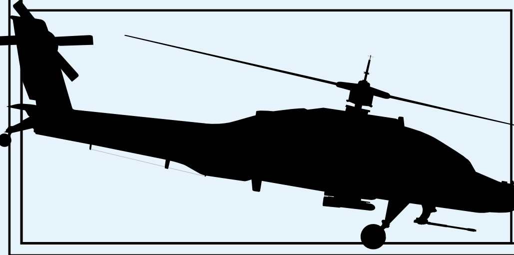
Задерживаться далее на этой теме не хочется. Ну ее...

Заметим лишь, что по части пиара Ми-28 повезло гораздо меньше, чем семейству Ка-50. Достаточно запустить простой поиск в Интернете... "Альтависта" вполне подойдет. Результатом будет пара тысяч ссылок на Ка-50 и сотни полторы на Ми-28Н. Причем где-то треть из этих полутора сотен будет посвящена не самому вертолету, а его виртуальному воплощению в игре Apache Havoc.

Кстати.

На новых фронтах

Году этак в 1998-м военные аналитики





Дебютант — ударный вертолет “Тигр”.

номере). Я, признаться, тоже насторожился. А потом посмотрел на все это и успокоился. Ну в воздухе. И ладно. Что я — не взлечу и не сяду, что ли, если б понадобилось?

КУДА УСТАВИЛСЯ?

А вот с авионикой ситуация куда проще. Здесь все лишнее безжалостно отсекалось, причем в качестве инструмента явно использовался топор. У всех трех вертолетов (напомню, что список участников включает в себя “Лонгбоу”, Ми-28Н и “Тигр”) апачевская ИЛС и апачевская же индикация на МФД. Режимы радара как таковые отсутствуют. Его даже выключить нельзя. И он сразу показывает и наземные, и воздушные цели. Кабина “неживая”. Там просто не на что толком нажимать.

С другой стороны, тут есть миленькие нюансики. Например, отметка от подбитого танка не исчезает с экрана радара. Что, разумеется, логично. Но почему-то прежде такого нигде не было.

А лучше всего то, что можно залезть на место огневого оператора. Да так там и остаться, благо работа интересная. Оттуда действительно можно отдавать команды пилоту. Команд много — на все случаи жизни.

AI в роли оператора работает в чем-то лучше, а в чем-то хуже. Он быстрее замечает новые цели, но ему куда сложнее переключиться с одной на другую: он почему-то считает, что для того, чтобы после удачного пуска взять следующий танк в колонне, нужно пла-а-авно покрутить головой влево-вправо — причем по всему горизонту.

Кстати, о целях и стрельбе. Я был несколько разочарован тем, что “Апачи” здесь вместо четверки “Стингеров” волокут два “Сайдвиндера”. Все-таки две ракеты “воздух-воздух” — это мало. Но тут выяснилось, что по воздушным целям отлично работают и противотанковые изделия. Пробный пуск “Хеллфайра” по вертолету меня потряс:

Но авторам надо отдать должное: они сделали все, чтобы максимально облегчить управление полетом с клавиатуры. К сожалению, медицина оказалась бессильной. Ну, или почти бессильной.

И в последний раз о воздушных маневрах. Многих здорово напугало известие о том, что в Gunship! нет ни взлета, ни посадки — миссии начинаются и заканчиваются в воздухе (почему разработчики решили сделать так, а не иначе, мы писали в прошлом

Gunship!

Жанр	Симулятор боевого вертолета
Сайт игры	www.gunship.com
Разработчик	MicroProse www.microprose.com
Издатель	Hasbro www.hasbrointeractive.com
Сложность	высокая
Графика	4,5
Сюжет	4
Музыка	4,5
Звук	4
Управление	4,5
Реализм	4
Интересность	4,5

НАШ ВЫБОР GAME EXE КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Системные требования

Windows 95/98, Pentium 266, 32 Мбайта ОЗУ, 250 Мбайт на жестком диске, 4x CD-ROM, 3D-ускоритель настоятельно рекомендуется, рекомендуется также джойстик.

уже отметили, что к традиционным сферам боевых действий — наземной, воздушной и морской — прибавилась еще одна. Информационная. Но это к слову.

Тогда же зазвучали разные теоретические рассуждения о создании единого виртуального поля боя. Захватывающие перспективы, масса проблем... и один из главных выводов: если уж создавать это дело, то наличие самых разных симуляторов российской техники просто необходимо. Это тебе не какой-нибудь deathmatch, где еще можно было примириться с тем, что один “Лос-Анджелес” торпедирует другой. Здесь такая халява не пройдет.

Razorworks не планировала создать поле боя, насыщенное “живыми” танками, артиллерией и прочим. Но в динамическом окружении два вертолета были бы очень уместны. Что и было сделано.

Вещь получилась отличная. Минуло полтора года — и теперь можно по достоинству оценить то, насколько тщательно авторы подошли к моделированию двух разных машин. Сейчас такое уже не модно.

Кстати сказать, с выходом Enemy Engaged: RAH-66 Comanche versus Ka-52 Hokum мы получили еще два вертолета, но не потеряли Apache и Havoc — две эти игры совместимы on-line.

С Team Alligator история еще более интересная. Вроде бы акцент тоже был сделан на имитацию сражения в целом — но здесь Ка-52 находится в гордом одиночестве. Ни о каком “довеске” речь не идет.

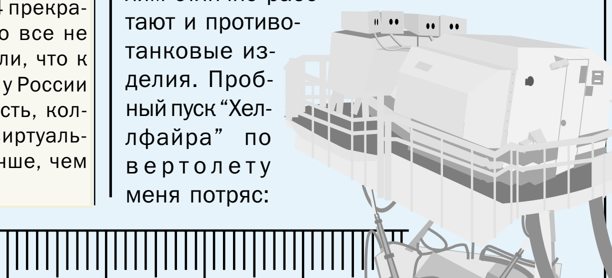
И самым ярким выражением концепции “виртуального поля боя” стал Gunship! — вертолеты по своим характеристикам предельно приближены друг к другу, но зато как проработано все остальное...

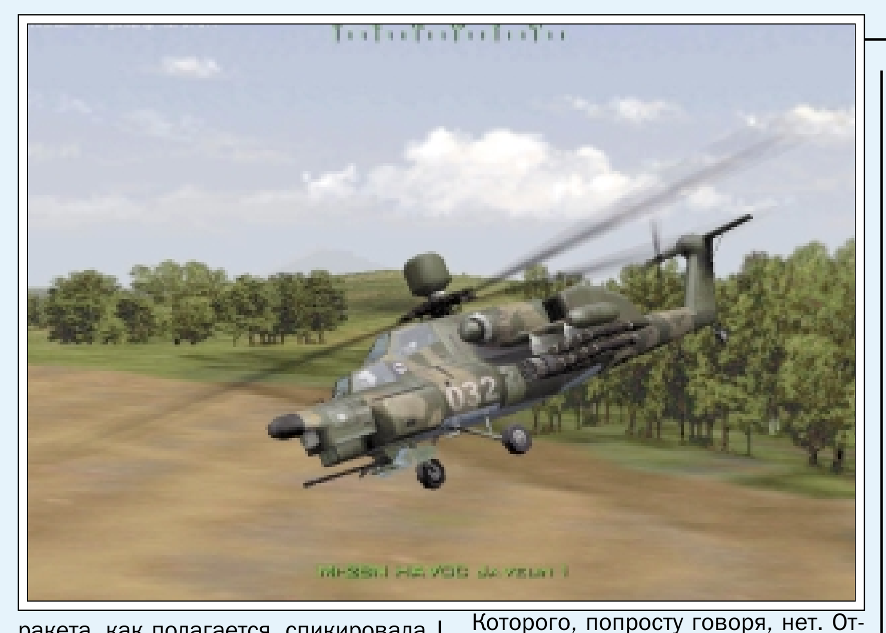
Сияющие высоты

Пока что это феномен. Но если концепция Virtual Battlefield будет развиваться (а лично я в этом не сомневаюсь), то по нашим винчестерам пройдет еще не одна волна российских самолетов, вертолетов, танков и кораблей.

Что касается вертолетов... После этого всплеска пока что ничего нового не предвидится. Впрочем, ходят неясные слухи о том, что следующий Ка-50 (Ка-52?) будет изготовлен не кем-нибудь, а Eagle Dynamics.

А как обстоят дела в реальной жизни? А вот как: производство Ми-24 прекращено, а Ка-50 и Ка-52 как-то все не строят. Умные люди подсчитали, что к 2005 году ударных вертолетов у России не будет. Так что учите матчасть, коллеги! Будем бить врагов на виртуальных полях боя. Это все же лучше, чем совсем никак...





Мир глазами кинооператора.

ракета, как полагается, спикировала сверху, промахнулась, выполнила обратную петлю и саданула врага в брюхо. Это было сильно.

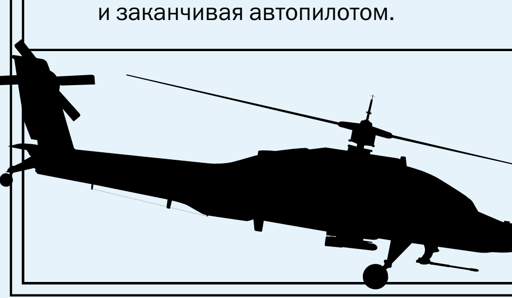
Эффективность пассивных помех (здесь диполи и тепловые ловушки выстреливаются единым комплектом) не абсолютна, но вполне ощутима. Однако лучшая защита — это вовремя нырнуть за что-нибудь вертикально стоящее. За дом, скажем, благо домов там выстроено много. Вражеская ракета в стенку — хрясь! А ты радуешься...

Кстати, неприятельский AI отлично владеет этим приемчиком. AI вообще по части тактических маневров неплохо подкован.

И еще насчет оружия. Как и обещали разработчики, при некоторых условиях танк действительно может долбануть по вертолету из пушки. И попасть. По первому разу впечатление от этого ошеломляющее. В сознании бьется единственный вопрос: “Что это было?!”.

КУДА ПОШЕЛ?

Вот, пожалуй, единственный момент, который мне активно не нравится. Речь идет о навигации. Практически во всех ее проявлениях. Начиная с планировщика (как ни странно, за два с половиной года с момента выхода Longbow 2 никто не сделал это лучше) и заканчивая автопилотом.



Которого, попросту говоря, нет. Отдельные режимы полета автоматизированы. Висение, например. Но иначе и быть не может. А вот полет по маршруту и произвольное переключение waypoint’ов — извиняюсь, фигушки.

Мало того, взгляд на большую карту (не ту, что можно вывести на дисплей) расценивается как уход от реальности. В этот момент управление перехватывает AI. Это настолько пугает, что я теперь не задерживаю взгляд на карте дольше, чем на полсекунды. Нет, AI хороший, ему можно доверять, тем более что компьютер ему даже подыгрывает (может, к примеру, безболезненно протащить через заросли), но как-то это все...

И еще одна вещица. Ваша команда. Здесь тоже есть трудовой коллектив, хотя до такой проработки, как в Team Alligator ему очень далеко. Так вот. Некоторые вещи в Gunship! выполнены поверхностно, но все равно изящно. А вот эти повышения и награждения — самая натуральная и грубая халява. Начиная с интерфейса и кончая орденами и званиями. По крайней мере российскими. Тут не знаешь, плакать или смеяться. Лично я все же посмеялся, потому что настроение было приподнятым и особых поводов для слез как-то не ощущалось.

ЕДИНСТВО

Вещь захватывает, причем сразу и надолго. Остается лишь один вопрос: как оценить ее реалистичность? По части изображения самих вертолетов это, прямо скажем, не Longbow 2 и не Apache Havoc.

Но, во-первых, летная модель такова, что вам никогда не покажется, будто это симулятор крылатого морпеха с шотганом.

А во-вторых... Уж очень общая картина правдоподобна. Тактика вполне вертолетная. А что касается того, что происходит вокруг...

Очень многие сразу вспоминают о грядущей стыковке Gunship! с Tank Platoon!. И совершенно правильно делают. При таком раскладе можно написать симулятор любого образца боевой техники, которую там можно встретить. И он вольется в эту вселенную легко и естественно. Вот такая получается симфония.

Чего, к примеру, стоит следующее задание: “Захватить и удержать высоты...”. Вертолетная часть мозга крепко удивляется, но потом становится ясно: это ОБЩАЯ задача. Ваша цель — оказывать посильное содействие.

По-настоящему дело должно раскрутиться с выходом Tank Platoon!. Но даже за пределами этого вертолетно-танкового союза Gunship! смотрится очень достойно.

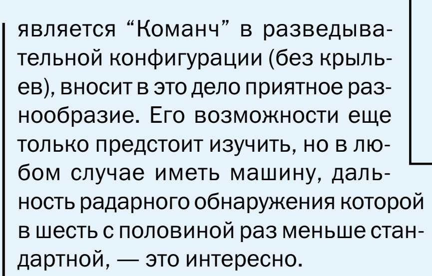
“Тунгуска” в компании. Может доставить массу проблем.



Андрей "Хорнет" ЛАМТЮГОВ

ДИНАСТИЯ

Особенности национальных полетов



Так уж случилось, что с "Разорванным небом" (известным ранее как Comanche Hokum) я знакомился в последнюю очередь. А потому немного беспокоился: выстоит ли мой любимый Apache Havoc — хотя бы и в своем новом воплощении — против таких сильных соперников, как тот же Gunship!?..



Полтора года назад, когда вышел Apache Havoc, предшественник "Ка-52 против "Команча" (или, если вам так роднее, Enemy Engaged: RAH-66 Comanche versus Ka-52 Hokum), невольно возник вопрос, а не умер ли король? Если кто помнит, королем тогда был Longbow 2.

Не сразу, но выяснилось, что король не то что умер, а так... отошел от дел, как только появился достойный преемник. С выходом "Разованного неба" термины определились окончательно. Династия. Но... правящая ли?

Потом стало ясно, что такая постановка вопроса немного неправильна. Все три нынешние игры оказались слишком разноплановыми, все делают акцент на чем-то своем. Если рассматривать все это с нашей любимой точки зрения "вертолет — окружение", то, пожалуй, "Небо" оказалось наиболее сбалансированным из проектов. Впрочем, нельзя сказать, что этот факт сразу убивает Team Alligator и Gunship!. Своих преимуществ они не теряют.

Apache Havoc здесь помнят многие. С него и начнем.

ИСТОКИ. ДУЭЛЬ

Эти вещи действительно совместимы, причем не только в режиме multiplayer. Путем правильных манипуляций из "Неба" можно получить доступ к кампаниям АН. Я еще этого не делал, но обязательно займусь.

При всем сходстве этих двух игр назвать "Ка-52 против "Команча" аддоном язык не поворачивается. Слишком уж многое выполнено в свежей игре совершенно иначе.

Самое занятное — это, конечно, "Команч". Все-таки и "Лонгбоу", и Ми-28Н, и Ка-52 работают примерно одинаково. А вот вертолет-стелс, каковым и является "Команч" в разведывательной конфигурации (без крыльев), вносит в это дело приятное разнообразие. Его возможности еще только предстоит изучить, но в любом случае иметь машину, дальность радарного обнаружения которой в шесть с половиной раз меньше стандартной, — это интересно.

Тактика воздушного боя тоже немного не та. Ка-52 несет всего четыре "Иглы", а подвижность его пушки в горизонтальной плоскости сильно ограничена. То, что она расположена несимметрично, тоже накладывает некоторый отпечаток.

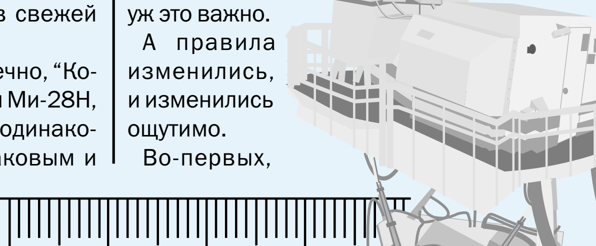
А в вот режиме single-player геймплей не очень-то изменился. Все та же весьма аккуратная снайперская стрельба противотанковыми ракетами с больших дистанций и не менее аккуратное последующее добивание из пушки того, что осталось. Все так же нужно побаиваться вражеских аэродромов — я имею в виду настоящие аэродромы, а не то, что называется FARP.

ИСТОКИ. ВОЙНА

Как и в АН, здесь моделируется весь конфликт. Кампания разворачивается в реальном ускоряемом времени; в ней принимают участие примерно две тысячи разных юнитов. Как и в АН, при желании можно начать это дело за одну сторону, а закончить за другую. Файл вашей карьеры содержит в себе два ящика — один для американских, другой для российских медалей. Российские награды, кстати, даются совершенно от фонаря. Слетал разок — получи... орден Ленина. Впрочем, нам к таким вещам не привыкать. Да и не так уж это важно.

А правила изменились, и изменились ощутимо.

Во-первых,





Это стандартная загрузка. Жаль, “Игл” маловато.

Стали другими условия победы. Помните, как раньше надо было пролетать над некими неясными цветными квадратиками? Теперь речь идет о захвате ключевых объектов. Баз, например. Захват осуществляется в три этапа: сначала раздолбить все, что охраняет базу, потом разведчики должны подтвердить: да, все раздолбили, и лишь после этого в нужном квадрате высаживается вертолетный десант. Таких ключевых точек обычно бывает пять-шесть штук.

Стратегический AI улучшен. Странных (а проще сказать — бестолковых) заданий теперь дается куда меньше. Неплохая компенсация за то, что самому придумывать себе работу не дают.

Изменился сам интерфейс планировщика. Он стал куда менее “лаконичным”. Сначала мне показалось, что со сложностью пришло и неудобство, но потом я понял: он стал лучше. Да и просто красивей выглядит.

пропал любимый пункт меню под названием Create Mission. Так и закончилась вольница вертолетчика-анархиста. Куда пошлют, туда и полетишь, халявщик.

И что-то мне подсказывает, что при таком раскладе будет уже затруднительно выиграть войну за сутки, лично причинив врагу около трети его общих потерь.

Новые юниты. Во-первых, это пехотинцы с ПЗРК... да и просто с автоматами. Пользуясь случаем, хочу похвалить Razorworks за то, как они изобразили человечков. Казалось бы, авиасимулятор, чего тут мучиться... но тем не менее национальная принадлежность весьма естественно передвигающейся пехоты легко идентифицируется по прорисованному во всех деталях и вполне трехмерному АК или M16. Если же эти названия вам ничего не говорят, то просто обратите внимание на нарукавные нашивки — маленький американский звездно-полосатый и советский военно-морской. Не андреевский, а именно советский.

Но это к слову. Большой разговор о графике у нас еще впереди.

А во-вторых, появились тяжелые транспортные самолеты. При первом знакомстве с АН самое яркое впечатление, помнится, вызвали живые “дворники”. Здесь нечто похожее произошло, когда я увидел, как из брюха “Глоубмастера” на кого-то из своих валятся контейнеры на парашютах.

ВЗЛЕТ РАЗРЕШАЮ

Ка-52 и “Команч” — это, конечно, далеко не то же самое, что Ми-28Н и “Апач”. Летают они по-разному. Но сам подход к созданию летной модели остался примерно тем же. Ее сложность неплохо варьируется, хотя даже на самом простом уровне вам придется “балансировать” ручками шаг-газа и циклического шага. Аркадного “всегда горизонтального полета” здесь не бывает. Впрочем, это не очень мешает освоению.

Оружие смоделировано корректно — со всеми индивидуальными особенностями, типа режима LOAL у “Хеллфайров”. Я, правда, затрудняюсь сказать, учитывается ли то, что пушка Ка-52 стреляет несколько точнее, чем команчевская.

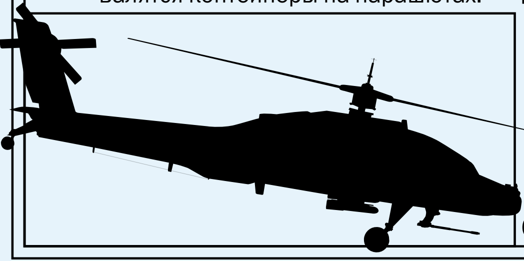
А вот авионика — это да. Razorworks, в отличие от некоторых, никогда не заявляла, что она чего-то там добьется ценой упрощения работы с оборудованием. И результат налицо: с одной стороны, с кампанией и прочим все в порядке, по крайней мере не хуже, чем принято в приличных домах, а с другой, неплохо смоделирована масса устройств, причем радары по количеству режимов напоминают старый добрый Longbow 2. Вот твердыня на пути казуальщины! Сердце радуется. Собственно, все это было и в прошлый раз, но полтора года назад никто особо не боялся напугать публику высокими технологиями. Осваивай — или умри. Лучше умри. Чтоб другим больше досталось. И тот факт, что все это сохранилось в неизменном виде, о чем-нибудь да говорит.

Что характерно: в SIMIS ознакомились с этим делом (с Apache Havoc) и тоже соорудили работающие “дворники”. А толку чуть. Не так все просто, знаете ли...

Короче, здесь, кажется, все в поряд-

Красиво, хотя и удобней это все отключить.







Движения пилотов вполне естественны.

ке. Как и в прошлый раз. Определенные условности, конечно, есть, но куда же без них...

ВНИМАНИЕ, ЗОНА РИСКА

Графика. Самый неоднозначный момент во всем этом деле. Некоторые вещи остались в полной неприкосновенности с конца позапрошлого года (когда и вышел Apache Havoc). И вот тут начнутся сложности: и Team Alligator, и Gunship! (особенно Gunship!) весьма продвинуты по этой части.

Ну что ж... Рельеф местности, конечно, не тот. Грубее, гораздо грубее, чем у соперников. После того что было в Gunship!, зеленые насаждения "Неба" можно охарактеризовать как "так называемые".

Конечно, это не фатально. На то есть одна вполне уважительная причина, которая заключается вот в чем. Нужно помнить, что размеры территории, над которой носятся "Команчи" и Ка-52, в "Небе" куда больше, чем те, над которыми происходило действие Gunship! и Team Alligator. И с точностью до кустика ее не изобразишь. По крайней мере сегодня.

Модельки немного настораживают. Конечно, главные герои выписаны очень старательно и получились не хуже, чем у конкурентов. А если и хуже, то очень и очень ненамного. Но вот "массовка" (вроде самолетов) вызывает некоторые опасения. Складывается впечатление, что их слегка обкорнали по части полигонов.

Но это полностью компенсируется человечками. Об этом уже говорилось, а потому сейчас скажем только об одном из них — о том, что сидит по соседству с вами. Я посмотрел — и остался очень доволен. Натуральный. Не угловатый. Шевелится, крутит головой, периодически всякие кнопки нажимает (правда, эти нажатия выполняются только для красоты, ваши действия на них влияния не оказывают, но все-таки). А на лице его застыло, видимо, то выражение, которое Довлатов называл "выстраданным оптимизмом".



Ландшафт. Грубовато, конечно, но...

Ну и один серьезный недостаток, унаследованный, кстати, еще от предка. В инфракрасном режиме ничего не видно, если только речь не идет о каких-нибудь объектах. Вот тут Gunship! побеждает. И еще странно, что авторы отказались от изображения мини-дисплеев на виде "cockpit off".

"Разорванное небо: Ка-52 против "Команча"

(на Западе — Enemy Engaged: RAH-66 Comanche versus Ka-52 Hokum)



Жанр	Симулятор боевого вертолета
Разработчик	Razorworks www.razorworks.com
Издатели	"Нивал", "1С", Empire Interactive www.nival.com, www.1c.ru, www.empire.co.uk
Сложность	высокая
Графика	4
Сюжет	4,5
Музыка	3,5
Звук	4
Управление	4
Реализм	4
Интересность	4,5

Системные требования (самый минимум)

Windows 95/98, Pentium 200, 32 Мбайта ОЗУ, 4x CD-ROM. Рекомендуется 3D-ускоритель, джойстик.

ТАК В ЧЕМ ДЕЛО-ТО?

Перечитал — и ужаснулся. Это же не рецензия, а какой-то список новых возможностей. Да еще и написано маньяком для маньяков. Вместо того чтобы нормально объяснить, за какие такие заслуги наши подписчики получат эксклюзив с вертолетом на обложке... Что в этой вещи такого? Короче, как насчет того, чтобы дать информацию по существу дела?

А никак. Возьмите, скажем, одного из тех ненормальных, которые часами смотрят в экран, включив демо-режим игры. И спросите его, почему он даже на кнопки не нажимает, а все смотрит, смотрит... А черт его знает.

Не берусь объяснить. Нравится мне, и все тут.



Destination: ■ Sudden Strike (демо-версия)

Прямой наводкой

Товарищ Андрей, соратник по борьбе и главный редактор “За разумъ ДАВИТЬ”, подметил, как обычно, самое главное. Если Sudden Strike принадлежат кисти “Наших игр” (град Петров, Российская Империя) и разработчиков действительно держат в подвале и кормят раз в неделю, нам всем пора в казематы. Очередная демо-версия игры, в которой теперь можно еще и порулить, показывает, какую замечательную вещь можно сделать из старых предметов: второй мировой, RTS и плоских спрайтов.

Олег ХАЖИНСКИЙ

Игра с двойным дном. Сначала кажется, что кто-то еще раз решил сделать Red Alert. И делал его долго и тщательно, чтобы получилось ну-очень-красиво. Игрушечные домики, камешки у дороги, великолепный мост, три тысячи типов деревьев и танки, танки, танки. Вращаются орудийные башни, в воздух поднимаются клубы едкого дыма, и, кажется, 256 цветов просто трещат по швам. Или их уже тридцать две тысячи, к чему эти мелкие счеты — все равно ваш подвиг, уважаемые разработчики, никто не поймет и никто не оценит, кроме скучающего дорогоредакционного сотрудника Василия с его мифическим “Циррус Лоджиком”.

Тебе, Хорнет Авторы что-то предупредительно шепчут о тактическом симуляторе и всячески кивают головой в сторону притаившегося в зарослях папайи Хорнета, но мы останавливаем их уверенным движением “Логитек

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



Начните чтение с этой заметки!

Не стоит недооценивать Sudden Strike. Это не просто RTS по мотивам второй мировой с красивой графикой и со слегка вчерашним графическим движком. В тельце C&C-клона спрятался настоящий тактический симулятор, достаточно сложная и очень интересная игра, на которую стоит обратить внимание всем поклонникам “умных” стратегий в реальном времени. Благодаря непростой физической модели, более или менее реалистичным ТТХ юнитов и грамотному дизайну уровней (хотя видели мы пока только один, если честно) Sudden Strike не стала еще одной “русской балалайкой” по мотивам Red Alert. Это самостоятельная и весьма оригинальная игра, по духу ближе к Close Combat и, рискну предположить, Commandos.

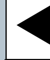
Системные требования более чем скромны, так что народ будет доволен. Графика не отталкивает, наоборот — огромное количество мелких деталей и возможность сравнять с землей буквально любой объект в игре превращают каменные сердца владельцев P200 в клюквенное желе.

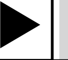
Никакой экономики и строительства, чистая тактика. Юниты набирают опыт и кочуют из миссии в миссию. Кроме того, у них кончаются снаряды и рвутся гусеницы. И то и другое лечится с помощью волшебного грузовичка, который в процессе боя совершенно незаменим. Разработчики обещают до 1000 юнитов на одной карте, но мы знаем, что дело не в количестве. Что более важно, интерфейс управления, взращенный на молоке Total Annihilation и Age of Empires, достаточно прост, доступен и знаком каждому. Осторожно ждем полную версию.













▲ Первая линия обороны советских войск. Прорваться, кажется, нереально. А что это там летит?

▼ Это летит наш, немецко-фашистский бомбардировщик! Только посмотрите, как он тут все испортил.

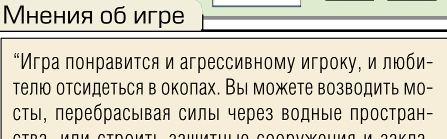


Нетмауса” (по контракту с фирмой я обязан за год упомянуть об этой модели 36 раз) и запускаем игру.

Не надо учить Папу играть. Папа все знает, Папа все умеет. Это кто? Танки, бронетранспортеры, БРОНЕВИКИ (трепещи, Хорнет!). Именно броневики, а еще мотоциклисты-колясочники, куча солдатиков и неповоротливая кубической формы конструкция с огромным жерлом сбоку. Рискну предположить, что это гаубица (или что-то типа того). Да, с последней волной подкрепления приносит грузовичок — в котором все боеприпасы и бригада ремонтников. Плохо дело. Оказывается, у этих мило нарисованных юнитов есть не только опыт, который следует накапливать, но еще и боезапас, который придется обновлять. Ладно, не будем париться раньше времени. Уверен, игра не продлится слишком долго. Пусть враг окопался, но против такого количества техники, включая БРОНЕВИКИ, не устоит ни один русский. Мы же, как и издатели этой замечательной игры, пока немцы, хотя в полной версии сможем стать русскими и союзниками.

Итак, наше воинство обведено в рамку и брошено в атаку. Бронетехника вкупе с пехотой попадает под огонь притаившегося за лесополосой советского Т-34: парочка замешкавшихся на узком мостике танков отправляется прямиком на небеса. “Победоносное” шествие продолжается, путь лежит через лес, и если бы не эти мины, подло закопанные прямо на трассе сталинскими минерами, и жужжащий над головами самолет, который, кажется, следит за нашими перемещениями, все было бы просто замечательно.

Некоторые потери, конечно, имеют место, но у нас все еще полно народу, резиновой рамки хватит на всех, приближается первая полоса колючей проволоки. И тут... к авиации присоединяется артиллерия. Кто-то невидимый из-за леса с пугающей интенсивностью начинает садить по сгрудившимся на узкой лесной дороге танкам. Через минуту от былой армады не остается ничего, все проходы забиты догорающими развалинами, рассыпавшиеся по окрестным лесам люди открывают беспорядочный огонь, но преодолеть заграждение не могут и... гибнут, гибнут один за другим. “Танк-раш” полностью провалился. Играть надо совершенно не так. Папа сдаеца.



Мнения об игре

“Игра понравится и агрессивному игроку, и любителю отсидеться в окопах. Вы можете возводить мосты, перебрасывая силы через водные пространства, или строить защитные сооружения и закладывать мины, значительно усложняя жизнь атакующим танкам. Разрешается даже устанавливать противотанковые ежи!” — Games Weekly Magazine (www.gamesweekly.org).

“Просто потрясающе. Кажется, я умер и попал в рай: с удивительной тщательностью выписанные городские кварталы соревнуются по красоте с пейзажами природы. Впрочем, очень скоро более сотни русских юнитов — танков, грузовиков, артиллерии — не оставили от этой красоты и следа. Я забыл одно из самых важных правил в этой игре — независимо от того, насколько прекрасны декорации, обязательно появится враг и все уничтожит”, — Alloy Gaming (www.alloygaming.com).

“У Sudden Strike есть потенциал для того, чтобы стать одной из лучших игр этого года. Судя по демо-версии, ребята находятся на верном пути. Похоже, CDV предпринимает все возможное, чтобы сделать из Sudden Strike уникальную игру...” — Alloy Gaming (www.alloygaming.com).



Sudden Strike

Жанр RTS

Разработчик
“Группа креативных гениев” (“Наши игры”)

Издатель
CDV Software Entertainment AG www.cdv.de

Сайт игры
www.suddenstrike.com

Объем файла
Около 40 Мбайт

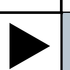
Системные требования
Windows 95/98, Pentium 200, 32 Мбайта ОЗУ, 65 Мбайт на HDD.

Дата выхода
Не ранее 2 квартала 2000 г.

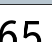
Суть
Совсем не клон Red Alert, как может показаться на первый взгляд. Скорее “народный” Close Combat, свежий и, кажется, мудрый взгляд на RTS.

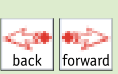




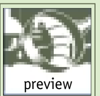


Особенности
Плоский тайловый рельеф, минимальные системные требования, все можно уничтожить. Наверное, с этого надо было начинать.





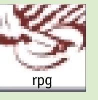


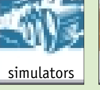








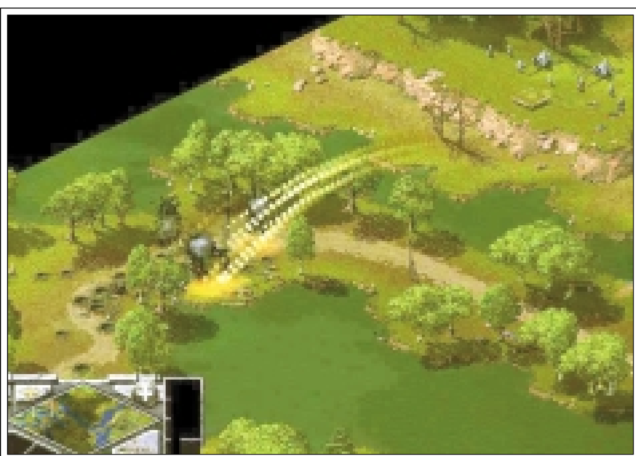












Десант! Как же вас много, ребята. Через пять секунд вражеский танк исчезнет с лица земли, а пушка поменяет хозяина.

Качество графики — выше всяких похвал. Дедовский метод все еще приносит свои плоды — при должном тщании, конечно.

Бедный папа

Второе дно... открывается почти сразу — после первого поражения. Игра далеко не так проста, как выглядит. Играбельность и простота управления дворовых RTS здесь удивительным образом сочетаются с претензиями на историческую и научную достоверность игр серии Close Combat. Атаковать в лоб просто бессмысленно, в данном случае это верх тупости. Сразу за мостом, под охраной танка, расположена красноармейская артиллерийская установка. Товарищи фашисты, давайте не будем всем скопом ломиться через мост, а сначала отправим разведчика-камикадзе — на мотоцикле. Затем вызовем десантников — прилетит самолет, выбросит отряд, ребята достанут танк с тыла и завладеют пушкой. Один человек нужен, чтобы пушка стреляла, двое — чтобы еще и вращалась. Несносный самолет, который кружил над нами всю дорогу, они собьют через тридцать секунд. После этого трофейную пушку можно привести в походное положение и тащить за колонной — она еще пригодится, и не раз. Стрелять по наземным целям, кстати, придется вручную — это добавляет происходящему остроты и ставит AI в выгодное положение. На дороге вперед следует пустить отряд пехоты, дав им команду "Геноссен, ищите мины!". И лишь только потом — бронетехнику. И так далее — самое интересное только начинается.

Потерять юнит, даже самый "крутой", в Sudden Strike проще простого. Здесь вообще нет "крутых" юнитов — авторы попытались, насколько это возможно, соблюдать историческую корректность, и потому достаточно допустить одну ошибку, вылезти в ненужном месте, замешкаться — и атака захлебывается. Есть режим "паузы", можно складывать в стек команды, и, честное слово, здесь это совсем не лишнее.

Три кампании

В "деме" только одна, пусть и не самая простая, миссия. В полной версии игры нас ждут кампании, состоящие из нескольких сценариев. Каждый сценарий, в свою очередь, содержит миссии, внутри которых мы командуем одними и теми же юнитами. Накапливается опыт, ведется счет потерям — такой подход делает игру интереснее. Кампаний будет, понятное дело, три: "союзническая", с высадкой в Нормандии и преобладанием "специальных" миссий; "германская", до отказа забитая новым "оружием победы"; и "советская", полная самых отчаянных сражений.

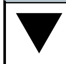
Графический движок прост, но не примитивен: художники потрудились на славу, отрисовывая сотни и тысячи кадров анимации для многочисленных деталей рельефа. Гордость разработчиков — система реалистичных разрушений. Уничтожить можно все, что нарисовано, — было бы чем. Ни с чем не сравнимое чувство возникает при любовании базой врага после бомбардировки с воздуха. Еще минуту назад здесь был непроходимый дозор, росли деревья, курили русские иваны. А сейчас — только воронки, обломки, развалины, пожарища. Объем "достоверных" моделей техники уже сейчас занимает три строчки мелким почерком. Скорее всего, во втором "ку" этого года, когда игра все-таки появится на свет, нам понадобится квалифицированная помощь военконсультанта в лице капитан-лейтенанта Ламтюгова. А сейчас — дискотека. Шизгара, товарищи!

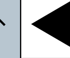
Говорят разработчики

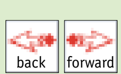
— Кто является разработчиком Sudden Strike? Как много человек было задействовано?
— Без комментариев, простите. Мы просто пытаемся защитить эту группу креативных гениев от грядущей шумихи. Вот почему мы держим их под замком в темном подвале. Признаться, единственная связь разработчиков с внешним миром — это крошечное окошко, через которое мы раз в восемь часов просовываем им немудреную пищу.

— Это игра или тактический симулятор?
— В первую очередь — игра. Мы старались придерживаться исторических фактов, насколько это возможно, но не в ущерб геймплею. Геймплей для нас главное. Реализм необходим для создания достоверной атмосферы, но едва ли он является необходимым элементом хорошей игры. Создавать сценарии в точном соответствии с историческими реалиями — это ошибка, настоящие сражения никогда не были хорошо "сбалансированы". Так что, определяя дальность, силу поражения и прочие параметры юнитов, мы пытаемся отыскать компромисс между игровым балансом и исторической достоверностью...

(Из FAQ на сайте www.suddenstrike.com.)



















Destination: ■ 10Six (бета-версия)

Джиттер на Визиторе

"А может, не надо? — пошутил я. — Хочется ведь жить, думать, чувствовать, страдать, свершать..." "Надо! — отрезал Босс. — Думать надо было раньше, а пострадать еще успеешь. Каналы в редакции толстые, компьютер с ускорителем принесешь из дома. Завтра в 9 утра — чтоб как штык. Всё". Так я нарушил данное себе три года назад обещание — никогда не играть в online-игры.

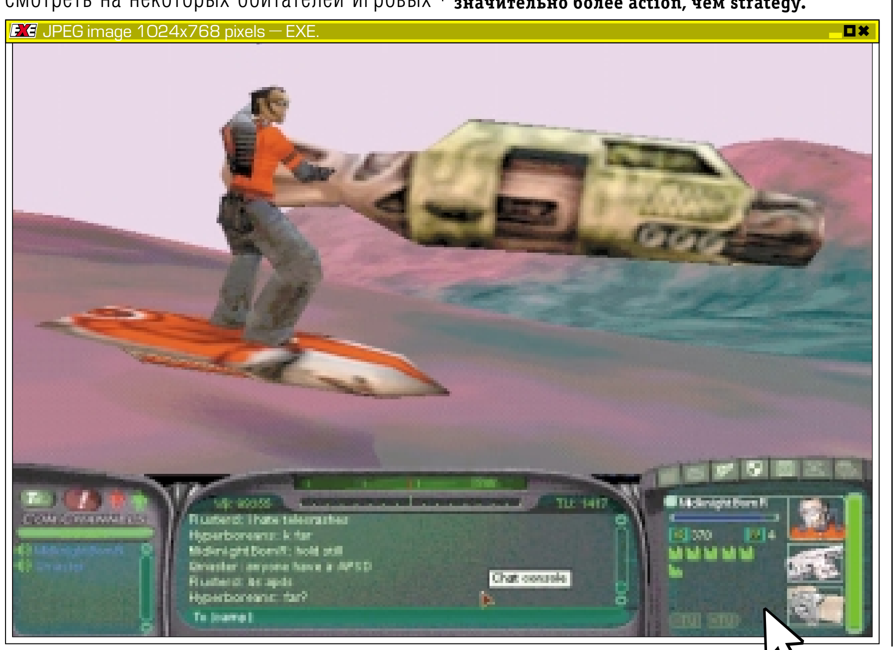
Олег ХАЖИНСКИЙ

То, что многопользовательские online-игры являют собой воплощение абсолютного зла и должны быть причислены к "тяжелым" наркотикам, преданы анафеме и полностью уничтожены с лица земли, я понял еще в институте, когда имел неосторожность увлечься неким MUD под названием Artic. Ладно еще выйти вечером в Интернет, чтобы сразиться с пацанами в StarCraft или Quake. Такие игры не вызывают сильного привыкания, хотя достаточно посмотреть на некоторых обитателей игровых клубов, чтобы оправдать педагогические методы моего учителя физкультуры Бориса Ивановича Утенина.

Нельзя, нельзя моделировать виртуальную жизнь — давать людям виртуальные деньги, виртуальные возможности, виртуальные вещи, виртуальных друзей и врагов. Люди большей своей частью слабы и подвержены влияниям. Именно поэтому Скар Вершинин вручил мне коробочку Everquest и быстрым шагом удалился в сторону ближайшего паба, ▼

Один из тех редких случаев, когда размер действительно имеет значение. Персональное оснащение Аватара очень важно, ведь игра значительно более action, чем strategy.

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



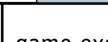
Начните чтение с этой заметки!

10Six родилась во время великой онлайновой лихорадки. Новая Ultima у всех на устах, и, кажется, через год мы переселимся в Интернет насовсем. А за соседним столиком Uprising и Battlezone третью ночь подряд отмечают свой день рождения. В Segasoft решили не пропускать праздник и совместить. Глобальная онлайновая экшен-стратегия на миллион игроков. Ровно. Больше нельзя. Меньше можно.
О 10Six я писал в прошлом году в одной из колонок. Главная придумка разработчиков — "ограниченные цифровые объекты", LEDO, показалась жутко забавной. Если коротко, смысл в следующем. Каждое здание, лазер, колесо и двигатель строго пронумерованы и учтены. Необходимых и расхожих вещей в игре много, а сильных и опасных — мало. Допустим, какого-нибудь суперизлучателя может быть, скажем, три штуки. Меня убивают, ты забираешь его себе. Ближайшая аналогия — карточная игра Magic: The Gathering, только если карты можно потрогать и положить в альбом, то LEDO исключительно виртуальны. Тем не менее их можно покупать в магазине за вполне реальные деньги. Обменивать, выигрывать и отнимать силой.
За отчетный период с 10Six приключилось несколько историй. Во-первых, игра так понравилась компании Segasoft, что она отняла ее у "внешней" студии и сама занялась разработкой. Во-вторых, LEDO теперь называются "джиттерами". И в-третьих, уже несколько месяцев идет открытое бета-тестирование игры. Каждый желающий может скачать эти 30 с небольшим мегабайт нулей и единичек, чтобы оценить результаты более чем двухлетней работы. Мы решили рискнуть.













Тактический вид достаточно удобен, хотя для собственного здоровья полезнее оставаться в теле.

Визитор, вид со спутника. Микроскопические точки ярких цветов — сектора, один из них наш.

Говорят разработчики

"Джиттеры — настоящая революция в мире Интернет-развлечений. Мы создаем электронную экономику, позволяя игрокам приобретать, продавать и обменивать цифровые объекты так, как если бы это были настоящие вещи. Одни объекты будет очень легко достать, другие же выпущены ограниченным тиражом и вскоре приобретут фантастическую ценность. Некоторые джиттеры могут существовать в единственном числе. Ваш Javelin guided missile launcher явится предметом жгучей зависти всех обитателей Визитора. С другой стороны, постоянное развитие "Цифровой джиттер-технологии" может привести к тому, что Javelin станет просто погремушкой по сравнению с новыми объектами..."

ни разу не оглянувшись. Именно поэтому я положил ту коробку на полку и никогда не пробовал играть.

И вот сейчас — 10Six. Не ролевая игра, но и не тупой action. Что-то вроде многопользовательской Battlezone, работающей семь дней в неделю, 24 часа в сутки. К счастью, всего лишь открытая бета-версия.

Откуда у этого текста такое дебильное название? Все просто. Джиттер – это бывш. "ограниченный цифровой объект". А Визитор – планета, на которой недавно открыли безумные залежи трансиума, употребляемого в пищу всеми поклонниками гоа-музыки.

Новые золотоискатели

Откуда у этого текста такое дебильное название? Все просто. Джиттер — это бывш. "ограниченный цифровой объект". А Визитор — планета, на которой недавно открыли безумные залежи трансиума, употребляемого в пищу всеми поклонниками гоа-музыки. И вообще, если вы считаете ниже своего достоинства "начинать чтение с этой заметки!" — это ваша проблема, я не могу повторять все по два раза.

Итак, на Визиторе открыли море трансиума. Пять мегакорпораций решили не воевать и поделить куш. Они разбили территорию планеты на пять равных частей, части расчертили на зоны, а последние на сектора. В итоге получился ровно миллион секторов. Освоить такую территорию сразу не под силу даже мегакорпорациям. И вот сотни тысяч новоявленных "золотоискателей" ринулись на поиски счастья и процветания. Вы подписываете контракт с одной из пяти корпораций (что автоматически делает наемников остальных компаний вашими врагами) и выбираете еще не занятый сектор. Добываете трансиум, излишки сбываете корпорации по сходной цене, и если вдруг решите отнять у соседей десяток-другой участков, никто не будет задавать лишних вопросов.

Сюжет безупречно вписывается в концепцию многопользовательской игры. Вы получаете свой участок и начинаете копать трансиум. Пока находитесь на своей территории, вас никто не трогает — не имеет права. Неприкосновенность заканчивается в тот момент, когда вы атакуете кого-нибудь из соседей или же попросту занимаете еще один свободный сектор.

Мир 10Six работает без выходных и перерывов на обед. Когда вы спите, принимаете пищу или считаете ворон на лекции, ваш сек-



10Six

Жанр Online action/strategy

Разработчик/Издатель
Segasoft www.segasoft.com

Сайт игры
www.10six.com

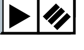
Объем файла
Около 30 Мбайт

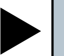
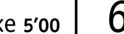
Дата выхода
2000 г.

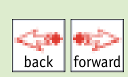
Системные требования
Windows 95/98, Pentium 200 (рек. Pentium II), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64+), 150 Мбайт на жестком диске, SVGA (4 Мбайта), модем 28.8+, без 3D-акселератора работает, но лучше не пробовать.

Суть
Очередная альтернатива реальности. Отсутствие внутри гномов и эльфов приятно выделяет 10Six на общем фоне.

Особенности
Интересное сочетание стратегии и action, оригинальная система "ограниченных цифровых объектов", которые можно покупать за реальные деньги.

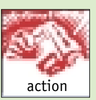























тор остается без защиты. Точнее, его охраняют автоматические системы, если вы позаботились о таковых. Или местный "клан", если он существует и его члены не спят и не считают ворон.

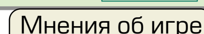
Игра очень похожа на Uprising, разве что беднее по части графики и вместо вездесущего танка — товарищ на летающей доске. Легким нажатием кнопки мы переходим из экшен-режима (вперед-назад, стрейф, мышкой смотрим по сторонам) в тактический, где можно рулить экономикой и отдавать команды другим юнитам, которые непременно появятся. Управление достаточно разнообразно и требует освоения — разработчики задействовали половину клавиатуры, причем многие вещи можно сделать как от первого лица, так и "сверху" — но по-разному.

Справившись с возведением Центра и пары шахт по выкачиванию этого самого трансиума, можно заняться наведением марафета. Мы в этой игре зовемся скромно — Аватар.

Джиттеры и все остальное

Из них в игре состоит, вообще говоря, все. Даже Neural Center, первое и самое главное в секторе здание, тоже джиттер. Кремниевая форма жизни, коренной обитатель планеты Визитор, может принимать любые формы, главное — правильно ее запрограммировать. Единожды придав форму джиттеру, изменить ее уже нельзя, — именно так рождается все это многообразие уникальных "цифровых объектов".

Справившись с возведением Центра и пары шахт по выкачиванию этого самого трансиума, можно заняться наведением марафета. Мы в этой игре зовемся скромно — Аватар. Это мужественного вида молодой человек в скафандре. В начале игры мы оборудованы лишь двумя монтажными точками, что значительно снижает выбор доступного вооружения. В будущем места для оружия будет больше, равно как и для дополнительной брони и специальных "модифаеров". В принципе, завладев пушкой понаглее, можно смело выходить на большую дорогу и захватывать новые территории. Однако самым мудрым решением будет сперва укрепить собственные тылы, сотворив для подмоги армию гравитационных летающих танков, именующихся здесь "роверы". Роверы можно оставить на своей территории, а можно прихватить с собой. Главное — не забыть построить телепорт.


Мнения об игре

"Ищете небольшую забавную игрушку, в которую сможете сразиться с 999999 ближайшими друзьями? Segasoft предлагает вашему вниманию 10Six, игру в жанре action/strategy, которая появится в начале 2000 года на HEAT.NET. Что это будет? Вообразите глобальную многопользовательскую Battlezone, и вы окажетесь недалеки от истины", — говорят на сайте Computer Games Online (www.cdmag.com).





Дальше

Бета-тестирование 10Six может занять месяцы или же закончиться совершенно неожиданно. Налицо легкая кривизна графического движка — здания порой без особенного сомнения проходят сквозь горы, роверы застревают в стенах, а характерные для нашего Интернета "лаги" добавляют происходящему пикантную остроту. Тем не менее, не без помощи сверхактивного рекламного отдела Segasoft, 10Six достаточно популярна среди обитателей Интернета.

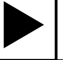
На мой взгляд, сейчас в игре гораздо больше action, чем strategy. Что не является недостатком, просто несколько меняет аудиторию. Это совсем не та игра, за которой можно скоротать пару свободных часов в неделю. Чтобы добиться настоящего успеха, в виртуальном мире Визитора следует проводить несколько часов в день — заводить правильные знакомства, выменивая джиттеры и зарабатывать виртуальные доллары. Торговля воздухом за реальные деньги еще не началась, но если вы освоитесь в 10Six сегодня, завтра будет легче.



▲ **Система выпадающих окон позволяет организовать рабочее место.**

◀ **Не дай бог кто-нибудь отключит модем от питания...**



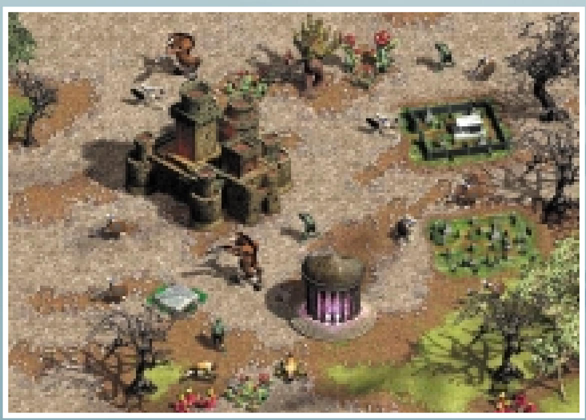
POSLEDNY VZGLYAD



Soldier of Fortune

Игра срывает крышу, ничуть не хуже хорошего кинобоевика, превращает вас в форменного убийцу и вырывает из жизни на 15–20 часов. После не ахти какого Heretic 2 компания Raven все–таки сумела доказать, что еще не разучилась делать игры.

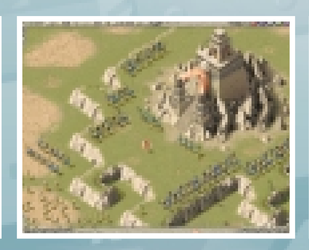
стр. 76 ▶





Thief II: The Metal Age

стр.72 ▶



Theocracy

стр.88 ▶



Die Hard Trilogy 2

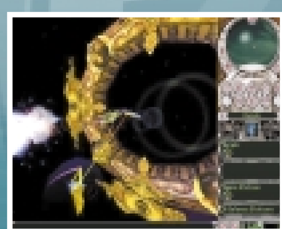
стр.91 ▶

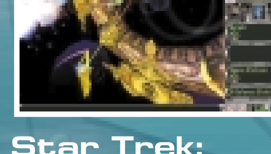


Majesty

Интерактивное издание популярного в определенных кругах "Ведьмака". Игрок опционален.

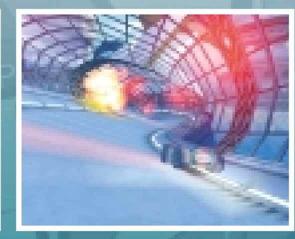
стр.80 ▶





Star Trek: Armada

стр.94 ▶



Rollcage Stage II

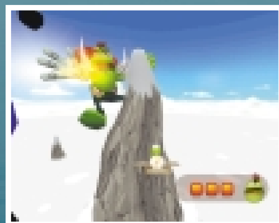
стр.97 ▶



Messiah

Самый необычный из экшенов, когда–либо созданных.

стр.83 ▶



Croc 2

стр.100 ▶



Force Commander

стр.103 ▶



Destination: ■ Thief II: The Metal Age

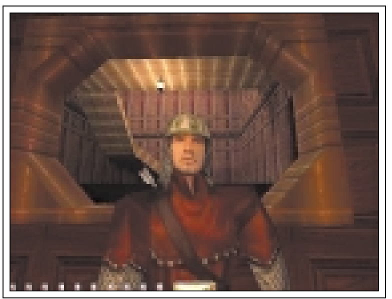
Рецидивист

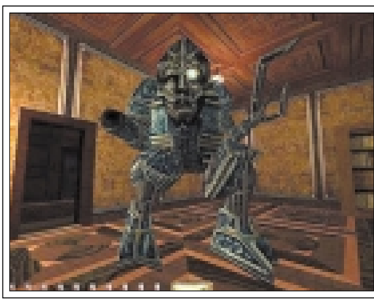
Бывает иногда, что игру надо бы поругать, надо бы раздавить, а рука не поднимается. Такую радость — и давить?..

Начните чтение с этой заметки!

Если не мудрствовать лукаво, все мнение об игре можно было бы изложить в одном предложении, что-то вроде: "Очередное продолжение Thief и Thief Gold сделано с душой, радует полноценным воровским геймплеем и мощным сюжетом, но, увы, несколько не дотягивает по графике и новизне". Поймите меня правильно: игра действительно хороша, но она, точно так же действительно не нова. Нас в очередной раз кормят все той же гурьевской кашей, не утратившей вкуса и аромата. Да, жаль, что рецепт не изменился, жаль, что повар и даже посуда та же самая, но для тех, кто любит гурьевскую кашу, удовольствие обеспечено по полной программе... Там, где в Thief осторожные разработчики вставляли "традиционные" задачки типа стрельбы и бега, здесь они поверили в себя и в свои идеи и сделали всю игру одним большим воровством. За что им и спасибо. Всем, кто играл в Thief, рекомендуется.









Сосульки и морозный туман, как бы не подхватить воспаление легких. Интересно, а бывает ли простуда у героев?

ГОСПОДИН ПЭЖЭ

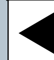
Пусть вторична, даже третична, пусть в чем-то даже слабее оригинала, пусть продается в качестве отдельной игры, хотя больше похожа на аддон, но какая, собственно, разница?..

Сюжета не будет

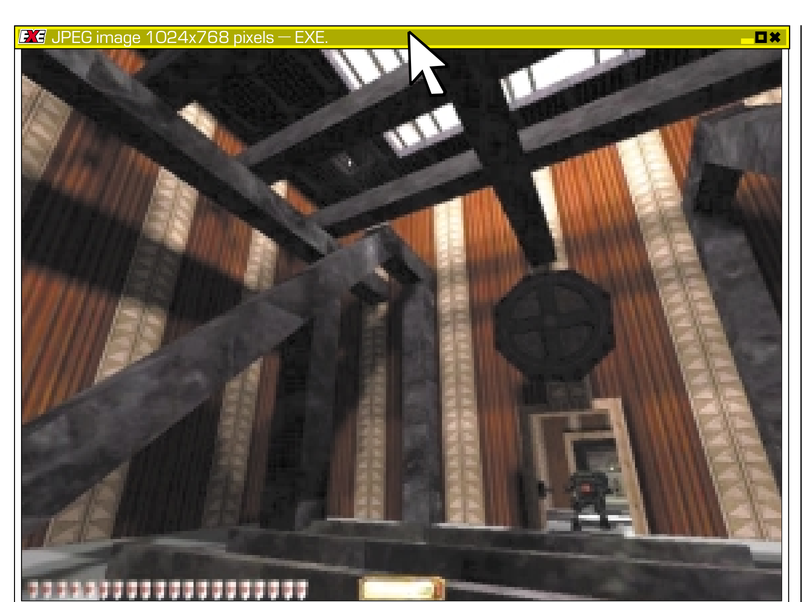
Те, кто меня еще помнит (есть такие?), знают, что в материалах о плохих играх я тщательно пережевываю их сюжеты и делаю это с огромным удовольствием, там попадаются такие перлы... А вот для хороших приходится делать исключение, ведь сюжет можно не только испортить, но и полностью убить пересказом. И пусть сюжет Thief II не настолько запутан, как в первой части, но уж не менее богат и интересен — это точно! Я был просто очарован тем, как Looking Glass снова удалось слить воедино видеовставки (выдержанные в их любимой манере, хорошо знакомой, но от этого ничуть не менее талантливой) и саму игру, причем и то и другое работает на "затаскивание" игрока в мир Thief II и его удержание. Оторваться просто невозможно (я пробовал!). А голоса, эти волшебные голоса... Знайте: у меня сейчас электронная почта настроена так, что о приходе очередного письма от дорогих читателей меня оповещает голос Гарретта: "Somebody wants to have a word with you"...

Так что, уж извините, но рассказа о сюжете здесь не будет. Только те его части, которые мелькают сейчас повсюду и самой игры не касаются. История, участники событий, но не происходящее с Гарреттом. Итак, надеюсь, все помнят, что детство главного героя было довольно суровым, без дома, без родителей, без еды... Тогда же он начал воровать, тогда же и к Хранителям попал, обчистив одного из них. Подобрали, обогрели, подогрели, обобрали — все как обычно... Достигнув совершеннолетия, Гарретт сбежал, довольно долго безбедно существовал в роли удачливого вора, но однажды попал в самую середину сложной паутины событий, сам же помог древнему богу, сам же его и прикончил, потеряв









Да, полигонов не хватает, да, движку тяжело. Но это вовсе не повод клеймить хорошую игру злым словом "устаревшая"...

по дороге глаз (собственно, последняя строчка успешно излагает сюжет всей игры Thief).

Но и через год после всех этих жарких событий Гарретт (наивный!) все еще пытается жить воровским ремеслом. Правда, все с меньшим и меньшим успехом — шериф Горман Труарт, невесть откуда взявшийся и невесть к чему стремящийся, похоже, поставил своей личной целью покончить с преступностью, прихлопнув для начала Гарретта.

Появилась суровая разновидность Хаммеритов, Механисты, лихорадочно клепающие супероружие, паровых роботов, видеокамеры и прочую полуволшебную мелочевку. В целом, Гарретту не позавидуешь: его ненавидят вообще все вокруг. Так или иначе, он умудрился наступить на больную мозоль каждому... И этот каждый изо всех сил строит ответные козни. Кстати, авторы настолько верят (и справедливо) в собственный талант рассказчиков, что документацию к игре явно сочли необязательной. В коробке стыдливо спрятана тоненькая книжечка, почти без иллюстраций и вообще без сюжетных частей; явно подразумевается, что купивший уже играл в Thief. Да что же это! они даже не говорят, как Гарретт потерял глаз! Что и от кого они прячут? Те, кто играл в первую игру, это и так знают, а остальные, увы, останутся в неведении — чего ради?..

Не удержусь — скажу сразу, что финал лично меня слегка разочаровал: коротковато, с явной завязкой для следующей серии (ох уж эти деньги, все зло от них), хотя и весьма литературно и зрелищно. Но деталей не выдам, как истинный партизан!

А голоса, эти волшебные голоса... Знайте: у меня сейчас электронная почта настроена так, что о приходе очередного письма от дорогих читателей меня оповещает голос Гарретта: "Somebody wants to have a word with you".

Приятные мелочи

Дизайнер из Looking Glass Эмиль Пальяруло (Emil Pagliarulo), раньше работавший обозревателем на The Adrenaline Vault, с гордостью говорит, что они сделали около 90 уникальных моделей персонажей и очень довольны огромным количеством объектов — "от якорей и лабораторного оборудования до колод игральных карт". Увы, здесь я вынужден с ним не во всем согласиться. Объектов, может быть, и много, но пустого пространства еще больше. Такое ощущение, что владельцы богатейших особняков — нищие, и в их комнатах кроме мебели ни одного предмета... Я понимаю, битву за fps выиграть невозможно, но поводов гордиться все же не так много, как нас уверяют.

Он же делится радостью, что им удалось сделать Thief II доступным гораздо большему количеству людей. Играть на нормальном уровне сложности куда легче (в некотором смысле первые миссии, если проходить их на "нормальной сложности", являются чем-то вроде обучающего курса), улучшилось окно настроек, добавилась поддержка колесика на мыши. Короче, мелочевка, но очень нужная начинающим игрокам.



Thief II: The Metal Age

Жанр First Person Sneaker

Разработчик
Looking Glass Technologies www.lglass.com

Издатель
Eidos Interactive www.eidosinteractive.com

Сайт игры
www.eidosinteractive.com/thief_metalage

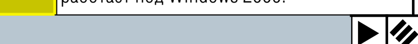
Интересность


Сложность настраивается
Графика ★★★★
Сюжет ★★★★★
Музыка ★★★★☆
Звук ★★★★★
Управление ★★★★☆

Суть
Давайте, что ли, хором: тех же щей... По большому счету игра балансирует между великолепным аддоном и средним продолжением, но делает это достаточно грамотно.

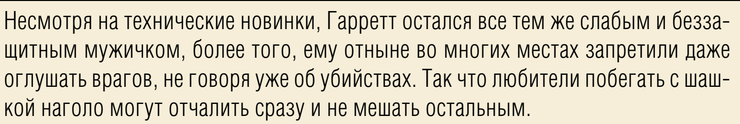
Системные требования
Windows 95/98/2000, Pentium II 266 (рек. 400), 48 Мбайт ОЗУ (рек. 64), Glide- или Direct3D-ускоритель (рек. 16 Мбайт VRAM), 4x CD-ROM, 250 Мбайт на жестком диске (рек. 700 Мбайт).

Дополнительная информация
Игра не слишком изменилась по сравнению с Thief, так что кардинальных трансформаций не ждите. Зато отлично работает под Windows 2000.






Советы перед боем



Несмотря на технические новинки, Гарретт остался все тем же слабым и беззащитным мужичком, более того, ему отныне во многих местах запретили даже оглушать врагов, не говоря уже об убийствах. Так что любители побегать с шашкой наголо могут отчалить сразу и не мешать остальным.
Стражники стали заметно лучше бегать за игроком, научились рубить его мечом по ногам, если не достают выше, звать на помощь лучников и поднимать народ на поиски вора, а потому — Save Early, Save Often!
Эликсир невидимости, хотя и может спасти, даже если по неосторожности записаться за одну секунду до появления стражника, но действует недолго и шум шагов не маскирует.
Бросив на землю “глаз”, Гаррет никуда не исчезает: стоит на том же месте, и любопытный враг его может увидеть. Так что перед броском обязательно нужно занять правильную позицию: поглубже в тени и подальше от людных мест.

Кстати, прежде чем перейти к красотам движка, нельзя не отметить мелкие, но приятные интерфейсные радости. Например, отныне на карте можно писать. В смысле, набить туда текст, чтобы не забыть, какие неприятности или подарки ждут в отмеченной комнате. Да и комнаты, где ты уже был, сами собой маркируются фиолетовым цветом (жаль, почему-то не стали показывать точное положение Гарретта на карте, но и так терпимо).

А графика... Графика неплоха, в должной степени “расширена и углублена”, правда, до лидеров все равно несколько не дотягивает. Наконец-то появился 16-битный цвет (что сильно добавило атмосферы), налицо (и опять надо вставить “наконец-то!”) цветное освещение, очень талантливо и неназойливо сделанное, эффекты воды и частиц, туман, дождь... Короче, полный набор радостей, принятых в современных играх. А вот настоящее небо, с движущимися облаками и луной — это уже личное достижение Looking Glass. Браво, молодцы.

Сильно поправлены модели. Разработчики хвалятся, что в них удвоилось количество полигонов, и это действительно заметно. Можно с одного взгляда отличить Леди от ее служанки, причем у людей наконец-то появились волосы взамен грустных и назойливых шляп, столь надоевших в первом “Воре”. Правда, все проблемы излечить не удалось: скажем, рука самого Гарретта, когда он поднимает дубинку, все равно состоит из одних углов и выглядит весьма мрачно.

Звук, безусловно, самая сильная часть движка. Он великолепен даже на обычной аудиокарте, а уж на трехмерной (поддержаны оба основных стандарта) — выше всяких похвал. Одобрения заслуживают не только талантливая озвучка и профессиональные голоса актеров, но и чисто технический аспект: слышно все, что нужно и что должно быть слышно в жизни. Можно определить, откуда доносится звук и что делает человек, его издающий. Если наклониться к двери, становится лучше слышно, что происходит за ней, — просто детский восторг!

Искусственный интеллект тоже претерпел изменения к лучшему, пусть не кардинальные, но достаточные, чтобы порадовать любителей оригинальной игры.

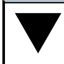
Искусственный интеллект тоже претерпел изменения к лучшему, пусть не кардинальные, но достаточные, чтобы порадовать любителей оригинальной игры. Как и прежде, налицо некоторые проблемы (почему-то почти все игнорируют брошенные ящики и коробки, не обращают внимания на открывающиеся двери и т.п.), но стражники по крайней мере научились звать коллег с луками на помощь, если не могут сами достать Гарретта, а в остальных случаях достаточно адекватно машут мечом, пытаясь попасть в любую доступную часть его многострадальной тушки (раньше достаточно было забраться повыше, чтобы они впали в ступор). Факелы, потушенные водяной стрелой, через какое-то время могут зажечься, восстанавливая порядок в доме, так что водяные стрелы надо на всякий случай брать с запасом.

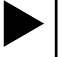
Зато и у Гарретта есть новые радости, которые могут помочь в благородном воровском деле. Напомню, потеря глаза ни в коей мере не обескуражила его, и в Thief II “живой” глаз заменили на механический, со встроенным зумом, как в фотоаппарате, и специальной приставкой, умеющей передавать в этот глаз картинку с некоторого расстояния. Опять же, химия не стояла на месте, налицо эликсиры невидимости и невесомости. Да и биология не отставала: есть стрелы с лианами, умеющими цепляться за решетки, есть яйца злых ЖАБ, злобно атакующих кого попало... Жаль только, некоторые враги обзавелись неплохими шлемами, защищающими от дубинки, а уж механические стражники... Ох уж эти мне Механисты, надо было их в детстве давить, пока под стол пешком ходили...

Играть — и никаких гвоздей!

Но главное все же не в тех милых мелочах, о которых рассказано выше; они образуют некую рамку, в которую вставлена сама картина, и картина эта — пресловутый геймплей. Рамка, к счастью, не пустует: геймплей великолепен. Он красив, могуч, захватывающ (ух, слово-то какое получилось!) и этапен. Даже закоренелые квакерные аренщики и нереальные чемпионатовцы поглядывают в сторону личностей в темных плащах с затаенной завистью в глазенках.

Начнем с того, что авторам удалось совместить несовместимое. 16 миссий, несмотря на строго “воровские” задачи, почти не разбавленные ни прыжками, ни битвами, феноменально разнообразны. Ну, в самой первой миссии, например, мы не просто воруем, а помогаем, понимаешь ли, девушку спасать. Потом придется подставлять совершенно невиновного (во всяком случае в воровстве) человека,

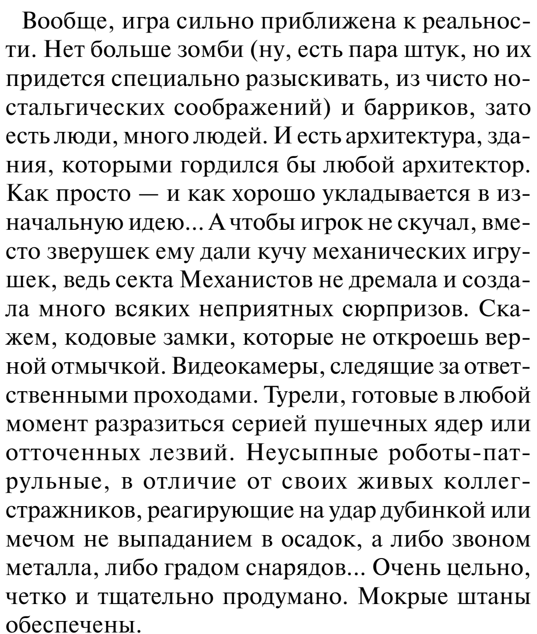








У людей, а особенно у милых дам, появились не только черты лица, но и волосы. Странная, но все же похвала.

тщательно разместив в доме улики, и делать массу других интересных дел, от разведки до похищения. Иногда нам запрещают даже пользоваться верной дубинкой, и это в очередной раз преображает почти все. Классический, почти шутерный подход “найди охранника, оглуши, отнеси в темный угол и повторяй до победы” больше не работает, приходится менять тактику на стратегию, и это очень здорово. Даже там, где делать, по сути, совершенно нечего, например во второй миссии, где достаточно наворовать денег и убраться восвояси, мир настолько сложен, обширен и богат, что его исследованием увлекаешься и в конечном счете не только выполняешь миссиию, но и ползаешь по каждому переулку и закоулку, вздрагивая от неожиданных шорохов и читая дневники, записки и книги, созданные талантливым автором. Боже мой, что сделают с этим чудом пираты — даже подумать страшно... Гнусавые голоса, уныло бубнящие пошлый текст, — брр... Не покупайте, заклинаю!

Мир Thief II велик. Мир Thief II очень велик. Уж на что никто в здравом уме не жаловался — так это на размеры уровней в Thief, но в продолжении все еще намного веселее. Уровни раза в полтора-два объемнее, и это впечатляет. Причем, сделано не просто так, не для красного словца, а для того, чтобы можно было самому выбрать себе дорогу и метод достижения цели. Как правило, прежде чем лезть в опасное место, можно изучить его с безобидного расстояния, продумать маршрут и темп движения (вот где бывает полезен искусственный глаз!). А в процессе прохождения регулярно слышны замечательные диалоги и монологи стражников (пираты, не надо переводить их на родную феню, руки прочь от талантливой прозы!), создающие ту самую атмосферу, которой и славен “Вор”...

Вообще, игра сильно приближена к реальности. Нет больше зомби (ну, есть пара штук, но их придется специально разыскивать, из чисто ностальгических соображений) и барриков, зато есть люди, много людей. И есть архитектура, здания, которыми гордился бы любой архитектор. Как просто — и как хорошо укладывается в изначальную идею... А чтобы игрок не скучал, вместо зверушек ему дали кучу механических игрушек, ведь секта Механистов не дремала и создала много всяких неприятных сюрпризов. Скажем, кодовые замки, которые не откроешь верной отмычкой. Видеокамеры, следящие за ответственными проходами. Турели, готовые в любой момент разразиться серией пушечных ядер или отточенных лезвий. Неусыпные роботы-патрульные, в отличие от своих живых коллег-стражников, реагирующие на удар дубинкой или мечом не выпаданием в осадок, а либо звоном металла, либо градом снарядов... Очень цельно, четко и тщательно продумано. Мокрые штаны обеспечены.

Ждите ответа

А главный приз весеннего сезона заслуживает лидер проекта Thief II Стив Пиарсолл (Steve Pearsall) — за аккуратно выпущенную им в свет в одном из интервью информацию: “Мы не хотели и не хотим встраивать в Thief сетевую игру просто для того, чтобы сказать, что она у нас есть. Мы считаем, что должны создать как минимум не худшую сетевую игру, чем та одиночная, что есть сейчас. С учетом этого, я могу смело сказать: да, у нас есть люди, которые уже сейчас работают над прототипом сетевой игры в Thief.” Будем ждать, а?

Об игре на чуждых нам сайтах

“Графика устарела, поиск путей в AI слабоват, управление временами бывает неудобным. Но все эти проблемы не способны затмить игру с великолепным геймплеем, отличным сюжетом и бездной атмосферы. Thief 2 — одно из редких продолжений, затмивших оригинал”, — Daily Radar (www.dailyradar.com).

“Само собой, это почти аддон к Thief плюс несколько добавок в движке, но результат вполне работоспособен”, — Game-Over.Net (www.game-over.net; рейтинг игры: 85%).

“Поначалу Thief II может показаться слишком похожим на Thief, но при тщательном изучении выясняется, что эта игра лучше. Да, в ней может не хватать великолепного сюжета, какой был в оригинале, да и графический движок слегка устарел, но все это моментально отходит на второй план, когда ты сам крадешься в великолепном мире Thief II”, — Gamespot (www.gamespot.com; рейтинг игры: 8,6/10).

“Мог ли Thief II выйти как набор новых миссий для Thief? Наверное, нет. Хотя в движке и основах геймплея поменялось немногое, но та замечательная часть, те маленькие дополнительные кусочки, которых просто нет в большинстве игр от первого лица, были тщательно продуманы и сделаны еще лучше. Я не думал, что можно превзойти Thief, но Looking Glass снова вытащила из рукава козыри. Неважно, играли ли вы в оригинальную игру, в любом случае купите The Metal Age и будьте готовы надолго раствориться в одной из лучших игр этого года”, — Gamespot UK (www.gamespot.co.uk; рейтинг игры: 9,5/10).






Destination: ■ Soldier of Fortune

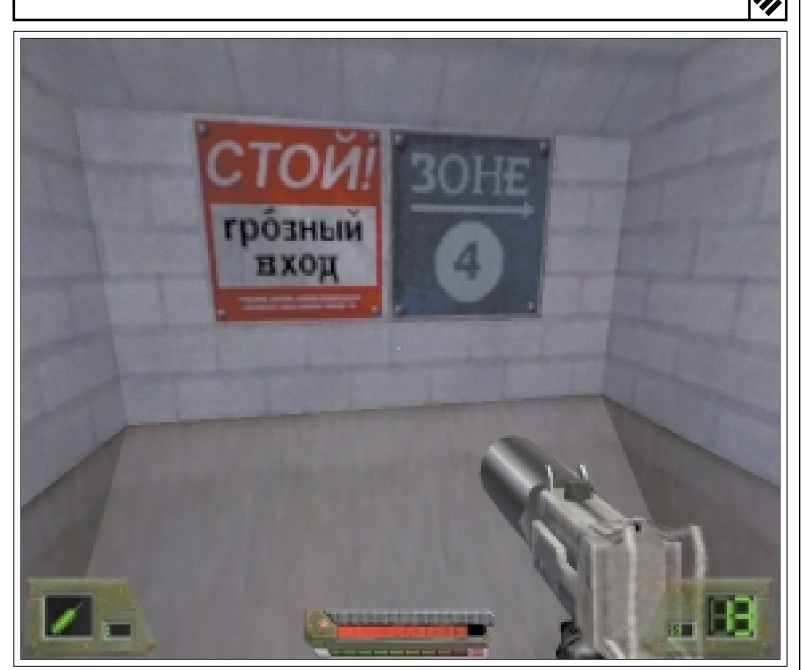
Любовь к смерти



...Террорист кричал, срываясь на визг, катался по полу, затихал на секунду и кричал снова. И, знаете, я мог его понять. В одно мгновение лишиться ноги только потому, что на противнике тоже оказался бронежилет, — это немного обидно.

Начните чтение с этой заметки!

Не стоит воспринимать SoF как симулятор наемника, и эта игра вам обязательно понравится. Фирма Raven серьезно переработала старенький Quake 2-движок, добавив в него поддержку 32-битного цвета, текстуры высокого разрешения, систему точеных попаданий и расчленений GHOUL, а также много других усовершенствований. В принципе, игра и выглядит на порядок лучше Quake 2, радуя высочайшим качеством текстур окружения, приличным количеством открытых пространств (хотя зачастую и "упрятанных" в туман), отличной анимацией моделей (применялся Motion Capture), раздражающей лишь тогда, когда персогажи начинают бегать, и прочими вкусностями. Впрочем, те же модели могли бы быть гораздо серьезнее, да и старый Q2-глюк — цепляние за углы — никуда не делся. Звук великолепен, особенно при наличии 3D-карты: выстрелы, предсмертные стоны, лязг бронетехники — все это действительно "погружает в атмосферу фильма-боевика", как и заявлено авторами. Добавьте к этому большой выбор прекрасно смоделированного оружия (жаль только, что оно появляется в "Магазине" лишь после того, как вы нашли его в самой игре), обилие вовсе не смешной и не показной жестокости — и перед вами предстанет самый кровавый и динамичный шутер от первого лица, который когда-либо видел свет.



С русским языком здесь напряженка.

михаил судаков

Понимать, что ногу тебе уже не пришьют, — обидно вдвойне. Вот он и кричал. Я обернулся, выстрелил — крик оборвался. Трудно кричать, если у тебя нет головы. Дай-ка сюда бронежилет, дружище...

Soldier of Fortune — ужасно жестокая игрушка. Именно так: ужасно жестокая. Вас предупреждают об этом при покупке (большими буквами на коробке); во время инсталляции у вас заинтересовано спрашивают, какой уровень жестокости вы желаете видеть в игре, и прозрачно намекают, что настало время идти за валерьянкой (красной надписью по черному экрану). Не уяснили? Не прониклись? Пеняйте на себя. А детей — отправьте гулять. Пусть лучше прохожих в подворотнях пугают, чем видеть нашу игру.

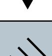
Честные они, эти ребята из Raven.

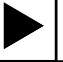
Спросите любого человека, поигравшего в SoF хотя бы час, что он о ней думает. Уверен, вса заговорят описаниями всевозможных безумных жестокостей. Как он пальнул ему пониже живота и отстрелил @#$%. Как засадил из шотгана в правое плечо, и террорист лишился руки. Как после выстрела дуплетом людей разрывает пополам, а удачное попадание из винтовки превращает лицо вражеского снайпера в кровавое месиво. Но это еще цветочки.

Расспросите игрока поподробнее — как они умирают, эти террористы? Жалеют ли, что родились на свет, зовут ли перед смертью маму? Расспросите, и услышите вот что: жалеют, но не зовут — нет у них на это времени. Перед смертью ребята заняты одной мыслью — как бы наораться да накорчиться всласть. Когда дело доходит до того, чтобы схватиться за то место, где только что было колено, осознать факт его отсутствия и страшно закричать — от боли и ужаса одновременно, — весь вражеский состав можно заочно зачислять в Театр мимики и жеста. Красиво работают, черти.

Хотели как лучше

Хотя с другой стороны, "эти ребята из Raven" — классический пример неудачников. Прав, ох





как прав был ПэЖэ-с-шотганом, указывая дрожащим (но все еще способным служить неплохой заменой армейскому ножу) старческим пальцем на игру и говоря: “Умрите, ироды, оставившие от боевого симуляторы наемника симулятор фильма-боевика!”. Почти дословно, головой ручаюсь!

Я как наяву вижу дизайнеров проекта, собравшихся на секретное совещание — решать судьбу микроэкономики в SoF. “Быть!” — кричит один, самый безрассудный и порядочный. “Не быть!” — вопят в несколько глоток остальные, умом понимающие, что... В общем, чего-то там понимающие и твердо решившие превратить родные кровные деньги в некое подобие аркадных очков.

Вот ведь какая штука, друзья, — антитеррористическая организация, на которую работает главный герой, Джон Маллинс, называет себя The Shop — то бишь “магазин”. После выполнения каждой миссии вам на счет начисляются баксы — за убитых противников, за спасенных заложников, за меткие выстрелы и так далее, не говоря уже о награде, которая с каждым заданием все баснословнее и баснословнее. Наличность копится и копится, наконец, вы попадаете в пресловутый “Магазин”, где за отодвигающейся стеной видны длинные оружейные ряды. Вы потираете руки, жадно облизываетесь... И через две минуты, отправившись на очередное задание, материте создателей на чем свет стоит — ваша наличка никому не нужна!

▲ **Выглянул из-за угла (как в Thief), постреляял. От врагов осталась куча мяса.**

Орать и корчиться – это у них получается. Они на этом прямо-таки собаку съели.

Добрый The Shop совершенно бесплатно предоставит вам столько оружия и амуниции, сколько вы сможете унести (как правило, это два-три ствола и столько же приспособлений вроде гранат, аптечек и прибора ночного видения). “А куда ты потратишь все эти деньги, Джон?” — спросит вас Сэм, хозяин магазина, когда все закончится. “Это что, допрос?” — улыбнется Маллинс. Сэм — это вы, недоумевающий игрок, Джон Маллинс — это Raven. Вы спрашиваете, а они уходят от ответа. Стыдно признаваться, что деньги решили оставить в игре в самый последний момент.

Стрелять!

Кстати, об оружии. Уж сколько перевидал я в играх всевозможных пистолетов, шотганов, винтовок и, простите, ракетланчеров, а посмотришь



Soldier of Fortune

Жанр FPS

Разработчик
Raven Sowtware www.ravensoft.com

Издатель
Activision www.activision.com

Сайт игры
www.activision.com/games/sof/

Интересность
4.5

Сложность
настраивается

Графика
★★★★

Сюжет
★★★☆

Музыка
★★★★

Звук
★★★★★

Управление
★★★★☆

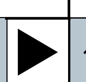
Суть
Игра срывает крышу, ничуть не хуже хорошего кинобоевика, превращает вас в форменного убийцу и вырывает из жизни на 15-20 часов. После не ахти какого Heretic 2 компания Raven всетаки сумела доказать, что еще не разучилась делать игры.

Системные требования
Минимальные: Windows 95/98/NT4.0 (SP5), Pentium 200, 64 Мбайта ОЗУ, 3D-ускоритель, поддерживающий OpenGL, 4x CD-ROM.
Рекомендуемые: Pentium III 600, 128 Мбайт ОЗУ, 3D-ускоритель (16 Мбайт), 8x CD-ROM.
Многопользовательский режим: Internet (TCP/IP) и LAN (TCP/IP и IPX).

Дополнительная информация
700 Мбайт на жестком диске, плюс 100 Мбайт для своп-файла. С некоторыми 3D-ускорителями можно играть и под Windows 2000. Поддерживаются звуковые карты с A3D 2.0 или EAX 2.0. Процессоры Cyrix не поддерживаются.

Чит-коды

Запустите игру с параметром в командной строке “+set console 1”. Во время игры вызовите консоль клавишей “~” и введите:
heretic — бессмертие
bigelbow — все оружие
ninja — невидимость для врагов
phantom — проход сквозь стены

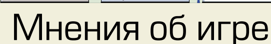



на их прототипы в SoF — и душа поет. Бесподобно смоделированы — факт, да и звучат отменно. Когда стреляешь из шотгана, врагов жалеешь заранее. Самая страшная вещь, кстати — Heavy Machine Gun, который издает леденящий душу жесткий металлический скрежет и начинает выплевывать пули, кроша противников в капусту и отрывая им конечности с...

Стоп. Кажется, мне пора к психиатру. Успокаиваюсь. Стараюсь говорить о вещах менее эмоциональных...

В SoF 12 видов оружия. Список открывается ножом-"Свинорезом", который годен только для ближнего боя и метания (кнопкой Alternative Attack). Метать его, кстати, очень неудобно, потому как целиться при этом надо намного выше. Дальше идут два пистолета — 9-миллиметровый, с неплохой скорострельностью, и "Магнум", отличающийся большой убойной силой. Номера "4" и "5" — дружище-шотган и отличная альтернатива метанию ножей — снайперская винтовка. Ее Alternative Attack вызывает оптический прицел, а увеличение-уменьшение можно производить двумя специальными клавишами. Кстати, благодаря системе Ghoul, ответственной за оснащение моделей всякими "побрякушками" вроде касок, солнцезащитных очков и прочего, можно очень долго развлекаться, отстреливая эти самые "побрякушки" и наблюдая реакцию "потерпевших". Забавные ребята — каждый раз так удивляются...

Набор автоматического оружия открывает что-то очень похожее на "Узи" с глушителем (лицензии у Raven нет, поэтому ОНО называется иначе). 32 патрона в магазине, отличная скорострельность. Одна беда — низкая убойная сила. С такой пушкой не стыдно выходить разве что против ниндзя из японской корпорации Сани Ко. Ребята помощнее, да при бронежилетах, могут сделать вам очень больно. В общем, НЕ наш выбор. Следующая пушка поприличнее — Submachine Gun MP-5K, обладает достойной огневой мощью, срезая даже хорошо защищенных врагов. Но "самое оно" — это Heavy Machinegun, о котором см. выше. Страшная вещь. А ведь она еще и гранатами кидаться умеет...



Мнения об игре

"Без всякого сомнения, игра — чистый адреналин и феномен... Soldier of Fortune — лучший шутер, вышедший после Quake 3 и Unreal Tournament. Честно говоря, на горизонте пока что не видно игр, которые смогут с ней соперничать. Если вы ищете что-нибудь более реалистичное, чем Q3 или UT, но Rogue Spear и SWAT3 для вас медленны, можете заканчивать свои поиски: SoF — именно та игра, которая вам нужна", — уверяет Bob "CalBear" Colayco со знаменитого сайта FiringSquad (www.firingsquad.com; рейтинг игры: 87%).

"Море геймплея и жестокости, достаточное для того, чтобы привлечь внимание фанатов FPS. В single-режиме ее можно пройти за несколько дней, но мультиплейер определенно продлит жизнь этому развлечению... Мы рекомендуем SoF всем хардкорным фанатам шутеров с железными желудками", — говорит Chris Kramer, Daily Radar (www.dailyradar.com; рейтинг игры: "Hit").

"SoF — лучший шутер от первого лица со времен Half-Life. Unreal Tournament, Q3A и Tribes тоже были сногсшибательными игрушками, но давайте признаемся: в них не было нормальной одиночной игры, кроме этих упражнений с ботами..." — утверждает наш старый знакомый Apache с сайта GameFan (www.gamefan.com; рейтинг игры: 91%).



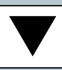
Вы потираете руки, жадно облизываетесь... И через две минуты, отправившись на очередное задание, материте создателей на чем свет стоит — ваша наличка никому не нужна!

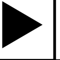
Завершают список Slugthrower, Rocket Launcher, Flamethrower и Microwave Gun. Здесь упоминания заслуживают лишь второй и четвертый номера. Из RL просто-напросто приятно стрелять, особенно в альтернативном режиме (UT помните? похоже...), а MWG — штука хоть и оригинальная, экспериментальная, поджаривающая врагов либо снаружи, либо изнутри (бедняга надувается, как воздушный шарик, и лопается, расплескивая крови... кха-кха, простите), но ужасно скучная и в применении совершенно не бодрящая. К тому же враги от нее умирают совсем без воплей и, наверное, почти без мучений. Куда это годится?

Симулятор боевика

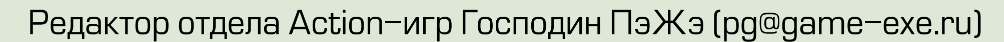
Пусть рассуждения о способах умерщвления врагов и достоинствах-недостатках местного оружия не заслонят от вас один, самый главный факт — играть в SoF очень, очень интересно. Да, у Raven не получилось подарить нам ощущение пребывания в шкуре наемника. Да, враги все еще возрождаются в определенных точках — хотя и не так бестолково, как в OEM-версии. "Респаун" сделан таким образом, чтобы игрок почувствовал, что против него выступает чуть ли не все население страны, в которую он имел наглость проникнуть, — и он, кстати, чувствует, хотя иногда это чувство перерастает в некое ощущение абсурдности происходящего — ну откуда в этом японском офисе, пусть даже и самом высотном в мире, такая

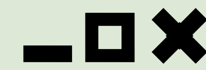


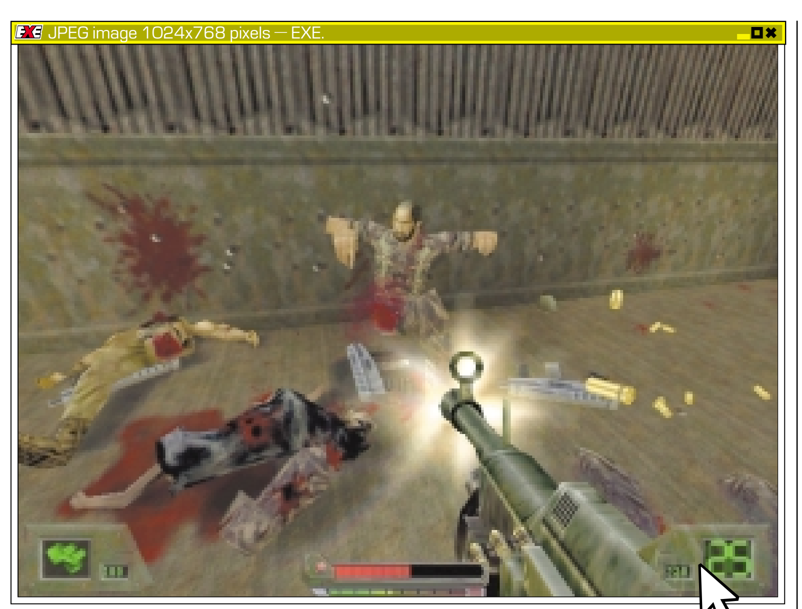










Он еще не успел понять, что лишился части своего тела. И уже не поймет, как и эти двое.

прорва вооруженных людей, накатывающих как с верхних, так и с нижних пролетов лестницы? Впрочем, ответ прост: это же фильма. Фильма про японскую якудзу и доблестного американского героя...

Да, сюжет пестрит дырами — я даже не говорю о практически моментальном распространении по всему миру трех ядерных боеголовок, только что вынесенных из-под носа у русских вояк, или о странном поведении Джона, когда его напарника захватывают в плен. Там много к чему можно придраться....

Но это глупо. Я вообще с трудом понимаю людей, которые, садясь за просмотр типичного боевика, начинают кричать, показывая свою "эрудицию": "Да как он смог этот самолет-то посадить, там же...". Они ждут от сериала про агента 007 какой-то достоверности? Так это чистой воды идиотизм. Надо всего лишь настроить себя на боевик с кучей взрывов, эффектными ракурсами, красивыми видами, мужественными героями и отвратительными злодеями, которым снести женщине голову — что плюнуть. Настроить и наслаждаться игрой. И тогда часов через пятнадцать вы откинетесь на спинку стула и начнете вспоминать...

Благодаря системе Ghoul, ответственной за оснащение моделей всякими "побрякушками" вроде касок, солнцезащитных очков и прочего, можно очень долго развлекаться, отстреливая их и наблюдая реакцию "потерпевших".

...Как вынесли из снайперской винтовки одного за другим четверых боевиков, так и не успевших схватиться за оружие. Как выбили из рук иракца автомат и сразу же присекли попытку достать из кобуры пистолет предупредительным в голову. Как ураганом проносились по уровням, сея ужас среди русских террористов в Косово (ну не смешно ли?), и истерично хихикали, услышав бессмертную фразу: "Урони свой пистолет!". Как залегали за ужасно низкой стойкой в офисе японской мегакорпорации, ожидая, что у пятерых противников закончатся патроны и ураганный огонь прекратится хотя бы на секунду... А потом вставали в полный рост, скашивали двух стоящих рядом ниндзя и опять падали на пол.

...Как на предпоследнем уровне устроили с одним громилой дуэль на Rocket Launcher'ах — все остальное оружие закончилось, не осталось даже богомерзкой "микроволновки". Как получили пулю в живот от высунувшегося из-за угла вояки, поняли, что следующий выстрел будет последним, и убежали зализывать раны. Как "альтернативным" пуском сразу четырех ракет в ярости берсерка снесли самонаводящуюся установку и всех, кому посчастливилось находиться рядом. Как в ответ на выдавленное: "Я увижу твоего друга в аду!" бросили банальное, но столь нужное в этот момент: "Передай ему от меня привет" и нажали на курок.

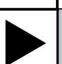


Вспомните и еще раз поймете, что Soldier of Fortune — отличная игра, но вовсе не симулятор, а самый динамичный и жестокий action, который вы когда-либо видели. Будь она чуть продолжительней (раза в два), да предоставляй возможность тратить заработанные деньги — получила бы "5" и медаль "Герой УЧУ". А так — всего лишь "четыре с полтиной" и "Наш выбор".

P.S. Кстати, шутки авторов с сэйвами остались. Решили доказать всему миру свою крутость и пройти игру на Unfair? Обойдетесь без сэйвов. Medium? Три штуки ровно. И так далее.



А ведь он и на самом деле существует, этот Джон Маллинс. Хотя обложка, конечно, фальшак.


Массаж бубна



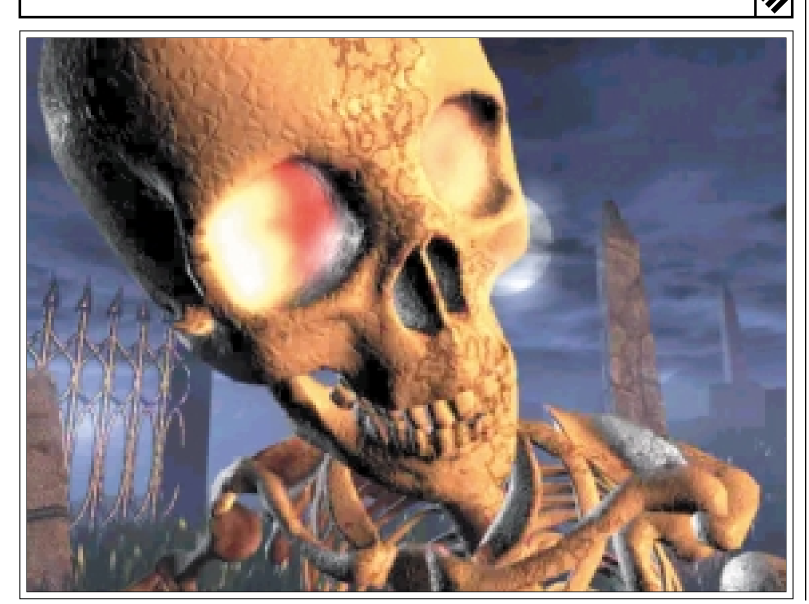
Застряв с лыжами Мукачевской фабрики в "попе слона", что чуть выше станции "Старый кругозор" и значительно ниже станции "Мир", балаболка Винчестерский (см. его опус во 2-м номере "За разумъ"/УЧУ) отдыхает сейчас в поликлинике города Тырнауз. Гедонирующий пижон, как всегда, не просек фишку. Раструбив на весь мир о победе "индирект-контроля" в Majesty, он не заметил главного.

Начните чтение с этой заметки!

Не дайте Majesty обмануть себя. Игра напоминает WarCraft или любой из тысячи его клонов — плоские ландшафты, рисованные персонажи, крестьяне, рыцари и драконы. Короче, ничего интересного. Не тут-то было! Majesty — это симулятор сказочного королевства, а "мы" — король. Многочисленные персонажи игры — герои, нам не подчиняются. Они действуют исключительно по собственному разумению: сами ходят по магазинам за новым мечом и латами, сами выбирают себе врагов, сами решают, как потратить заработанные деньги. Игрок может лишь устанавливать приоритеты. Скажем, назначить за голову опасного монстра, вторую неделю терроризирующего город, приличную сумму денег. Герои, которые сочтут цену приемлемой, выберутся из-за стойки бара и отправятся совершать подвиг. Точно так же можно исследовать новые территории вокруг замка.

Конечно, игроку сидеть без дела вовсе не обязательно. Можно развивать науку, строить новые гильдии, в которых начнут собираться герои (всего в игре их более десяти различных типов), творить заклинания (гильдия магов за определенную сумму готова помочь) и, конечно, зорко оберегать границы, не забывая назначать цены за головы самых несносных монстров.

В игре 14 отдельных "сценариев" (и еще 4 "секретных"), бесконечный "Фристайл" со случайной картой и многопользовательский режим до 8 человек. Порядком устаревший графический движок держится молодцом — строгий "классический" образ не вызывает раздражения, а мой Pentium 166 говорит отдельное спасибо.



олег хажинский

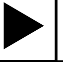
Журналисты всего мира один за другим расписываются в собственной беспомощности. В своих рецензиях ребята, в меру сил и способностей, рассказывают об "исключительно необычном подходе" и "новом направлении в жанре RTS", а поклонники гипербол употребляют выражение "игра двадцать первого века". Вот так. Что же произошло? Почему среднего, вообще говоря, качества творение — нечто промежуточное между аддоном к Heroes of Might and Magic и сиквелом WarCraft II с вопиющими глюками в интерфейсе управления (не работает выделение юнитов рамкой, нет команды move, а за команду attack надо платить деньги) — вдруг получает такую прекрасную прессу, а тысячи бородатых школьников расстаются с кровными долларами и рублями, приобретая коробку с весьма сомнительным содержимым? Хотите услышать мою теорию? А придется.

Чиста моя теория

На самом деле, первым ее озвучил А.Вершинин. Возможно, он не понимал, что говорит, или говорил о том, чего еще не понял, но так или иначе, развить мысль ему не дали. Ему грубо заткнули рот, и я знаю, кто это сделал, пообещав пять "тем номера" подряд и "Форд Мустанг" с ТО до 2006 года. И Скар сдался. Я не буду показывать пальцем на тех, кто поступил с ним таким образом, — заговор, сложившийся вокруг Majesty не только в УЧУ, но и во всем мире, еще предстоит раскрыть, еще не все элементы головоломки встали на свои места. Не знаю, простят ли мне эту правду... но молчать — значит, обманывать читателей журнала.

Дело в том, что Majesty... играет в себя сама. Игрок не нужен. Абсолютно новый тип, игра будущего. Вся эта болтовня об "индирект-контроле" лишь для отвода глаз. Алекскар первым заметил уникальную особенность Majesty — она не требует от игрока никакого внимания, прямо как кактус у монитора фирмы LG.









Мнения об игре

“Обязательная покупка для любого поклонника RTS и “симуляторов бога”. Верным путем идете, товарищи Cyberlore, ждем Majesty 2!” — сообщают на сайте Game-Over.Net (www.game-over.net).

“Majesty — одна из тех редких игр, которые невозможно бросить, не пройдя до самого конца”, — уверяют нас на сайте Gamespot (www.gamespot.co.uk).

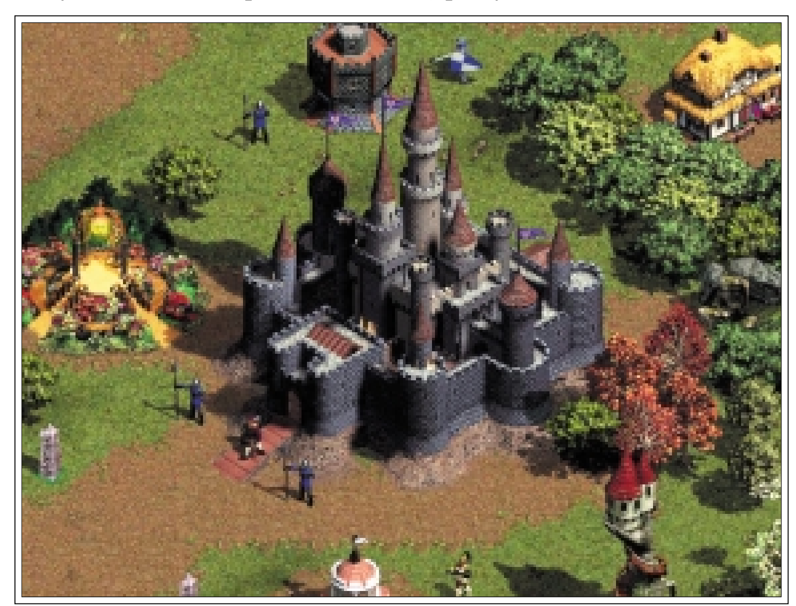
“Персонажи высоких уровней по-настоящему сильные ребята, многие из которых владеют разрушительными заклинаниями. Со временем вы так привязываетесь к своим героям, что расставание при переходе на следующий уровень не обходится без взаимных слез”, — стонет неизвестный на форуме Gamespot (www.gamespot.co.uk).

“Majesty — одна из самых существенных вновь вышедших RTS на сегодняшнем игровом горизонте. Ребята из Cyberlore показали, что вы можете придти на парад со своим барабанщиком и выглядеть при этом достойно”, — заключает эту подборку мнений сайт CNET Gamecenter (www.gamecenter.com).

Скажем, вы начали новый квест. Можете ознакомиться с заданием — иногда это даже интересно. Впрочем, если у вас плохо с английским, ничего страшного, вся эта информация абсолютно излишня. Постройте пару гильдий, изучите пару “наук” на рынке — это несложно. Затем “создайте” героев — они начнут ползать по карте и дубасить паучков. Не расстраивайтесь, если кто-то погибнет, — это карма, поделать тут ничего нельзя. Все, игра готова.

Теперь вы можете покинуть рабочее место и заняться более важными делами. Позвоните друзьям, заварите тончайший “Малый красный халат”, посмотрите любимый фильм. Не беспокойтесь о Majesty — поверьте, игра способна позаботится о себе сама. По заверениям разработчиков, ее герои достаточно умны, чтобы действовать самостоятельно. Те, что поглупее, погибают в первые пять минут. Остальные “раскачиваются”, растут в уровнях и, если их вовремя не остановить, начинают изменять ядро операционной системы. К счастью, развязка всегда происходит быстрее. Подойдите к компьютеру и включите монитор. Вы видите надпись “Миссия завершена успешно”. Вас охватывает странное чувство. “Ты великолепный любовник”, — говорит Марла. Я ничего не помню. Что-то было, но только не со мной. Радость победы, легкая усталость непонятно от чего, может быть, еще партию?

Дело в том, что Majesty играет в себя сама. Игрок не нужен. Абсолютно новый тип, игра будущего.



Дворец — сердце нашего королевства.

Другая теория

Итак, перед нами настоящая игра нового типа. Majesty продолжает работать даже в неактивном окне. Допустим, вы начинаете выполнять очередной квест. Герои созданы, можно заняться другими делами. Получайте и отправляйте электронную почту, ползайте по Интернету, играйте в другие игры, пишите рецензию на Majesty — игра и не подумает остановиться, вы ей просто НЕ НУЖНЫ. Почему так? За что? На этот счет у меня есть другая теория.



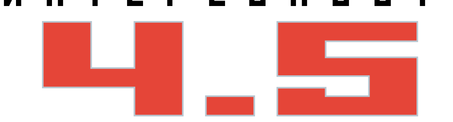
Жанр RTS

Разработчик
Cyberlore Studios www.cyberlore.com

Издатель
Microprose/Hasbro www.microprose.com

Сайт игры
http://cyberlore.com/Majesty/

Интересность

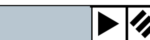


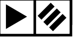
Сложность низкая
Графика ★★★☆
Сюжет ★★★★★
Музыка ★★★★
Звук ★★★
Управление ★★★★☆

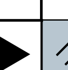
Суть
Интерактивное издание популярного в определенных кругах “Ведьмака”. Игрок опционален.

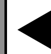
Системные требования
Windows 95/98, Pentium 166 (рек. 233), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), SVGA (2 Мбайта), 4x CD-ROM, 320 Мбайт на жестком диске.

Дополнительная информация
3D-акселератор совершенно не нужен. Многопользовательский режим: до 8 человек по ЛВС и Internet (MSN Gaming Zone). Для многопользовательской игры рекомендуется Pentium II 300 и 128 Мбайт ОЗУ.









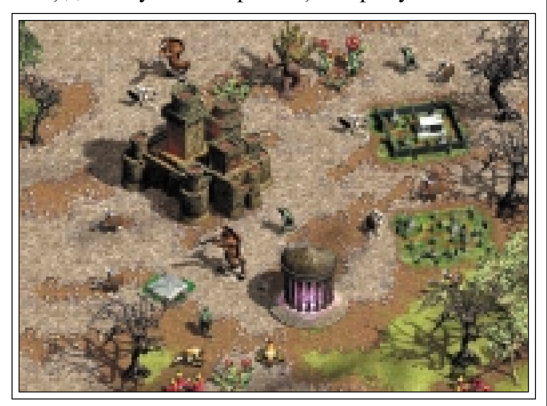
Разработчики об игре

"Создавая Majesty, мы держали в уме Settlers II, Heroes of Might & Magic II и WarCraft II."

На носу двадцать первый век. Игры становятся все быстрее, сложнее, реалистичнее. Они требуют специальных приспособлений (см. колонку вашего покорного в этом номере) и специальных игроков. Вместе с тем игры становятся все тупее, проще, даже дебильнее. Они совершенно не меняются — жанр стратегий в реальном времени "погряз в бесконечных самоповторах". Кажется, все уже было, и новая игра — лишь продолжение предыдущей. Журналисты, которым достается больше всех, просто стонут. Все ждут, когда произойдет чудо.

А между тем чудо уже случилось, просто никто не заметил. Игры нового века будут играть в себя сами. Опытные образцы — The Sims и Majesty. Вы устали в стотысячный раз обводить юниты в рамку? Забудьте об этом. Надоело рубить лес и производить крестьян? Понимаю. Расслабьтесь — в играх нового поколения крестьяне будут производить себя сами. Вам остается просто наблюдать.

Конечно, на первом этапе не все игроки будут готовы принять такую концепцию. Многие из них, действуя по старинке, попробуют активно



вмешиваться в процесс игры, пытаясь что-то изменить, чего-то добиться, одержать какую-то мифическую "победу". Пожалуйста, это ваше право. В детстве я вручал младшему братишке отключенный джойстик от приставки. Парень вовсю крутил его, жал на кнопки, смотрел на мельтешение цветных картинок в телевизоре и был абсолютно счастлив.

Несколько советов

Сбор налогов — это самое главное. "Кэш" должен прибывать постоянно. Таким образом, ключевой персонаж в игре — мытарь. Вы должны иметь множество таких ребят. Иногда стоит выделить инспектора для "работы" с конкретной организацией — той, что приносит больше всех денег. Объект внимания номер два — рынки. Хольте их и лелейте. Стройте караваны, торговые посты и постоялые дворы — все это приносит деньги. Без денег в этой игре вы никто.

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.

Беда больших городов — канализация. Гады прут оттуда в страшных количествах, и вместо того чтобы давить драконов на дальних пределах, мы должны морить крыс у себя под носом.

Те, что поглупее, погибают в первые пять минут. Остальные "раскачиваются", растут в уровнях и, если их вовремя не остановить, начинают изменять ядро операционной системы.

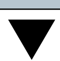
И собственно об игре

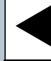
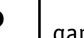
Если вы только что свалились с Луны — "начните чтение с этой заметки!" или приобретите в ближайшем киоске "Арабская шаурма" книжку Арнольда Винчестерского "Кручу все любое!", там все подробно расписано. Вне всякого сомнения, игра достойна ваших денег. Играть в нее чрезвычайно весело и при должном отношении очень просто.

Конечно, уследить за происходящим практически невозможно, хотя разработчики придумали соответствующий инструментарий — всяческие движущиеся меню. У семи нянек дитя без глазу, это мы знаем. А сколько глаз у одной няньки с семью детьми? Два максимум. И потом, дети меркантильны до ужаса. Хочешь им слово сказать — плати деньги, хочешь заклинание сотворить — строй башни-ретрансляторы.

"Атмосфера", о которой так заботился пресловутый Арнольд, в полной версии игры так и не объявилась. Зато наметились 18 сценариев, режим "Фристайл" с псевдослучайными картами и неопределенной целью, целая куча новых гильдий, которых не было в демо-версии, и чрезвычайно забавный многопользовательский режим. Разве этого мало?





Искусство ухода за мотоциклом



Сначала была идея. Идея сделать экшен без персонажа, или экшен, в котором персонажем может быть любой одушевленный объект, — все зависит от точки зрения. Примерно в середине процесса родился Боб — купидон, который, как вы слышали, делает “пиф-паф” указательным пальцем, совершенно умильное существо, безмозглое и жестокое, как любой залетный амурчик.

Начните чтение с этой заметки!

Messiah — именно та игра, которой и должна была быть. В ней нет ничего стандартного, привычного или предсказуемого. Между тем Messiah — логическое развитие прежних мыслей Shiny, помноженное на хрупкую идею, не выдержавшую бы, если б ее приводила в жизнь любая другая команда. Она аркадней, чем любая аркада, и при этом она — потрясающий 3D-экшен. При всем богатстве возможностей, оружия и тел, вы не можете практически ничего, но, поверьте, вы смиритесь с этим. На самом деле вам вовсе не нужны неоднозначный трехмерный мир и свобода действия. Shiny знает, что вам нужно.

Человечеству известны только две игры, сравнимые с Messiah. Это Little Big Adventure и Oddworld: Abe's Oddysee.

фраг сибирский

Messiah — четвертая персональная игра Дэвида Перри, и об этом вы тоже слышали. Собственно, трудно сказать о Messiah что-то, чего бы вы не слышали. Бумаги на описание ее движка, концепции и музыки переведено пару лесов. Но только сейчас она стала наконец игрой, что-то говорящей и обладающей внутренним единством, своей философией, тем, что подразумевает завершенность. Не законченность даже, а именно завершенность — и потому столь часто нам попадаются законченные игры, где философии нет.

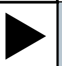
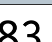
Игры, о которых нельзя сказать, что они вызывающе абсурдны и потому в них так до одури, до безумия интересно играть, что они ни о чем и обо всем одновременно, что в них есть вещи, которые созданы не для нас, — эти игры просто созданы, и нельзя испытывать иного чувства, помимо благодарности, с ними соприкоснувшись. Игры, которые, конечно, подвластны своим создателям... но лишь в какой-то мере.

Extravaganca, или Ангел необъяснимого

За первоначальной идеей последовали другие. Боб обрел плоть и кровь, стал хоть и условным, но героем, а не просто передатчиком, связующим звеном между крысой и коммандос. У него совершенно удивительная анимация, смешные крылья, неуклюжая шлепающая походка и обиженный детский голосок. Он говорит “пиф-паф” и не способен обидеть даже мухи. На пер-



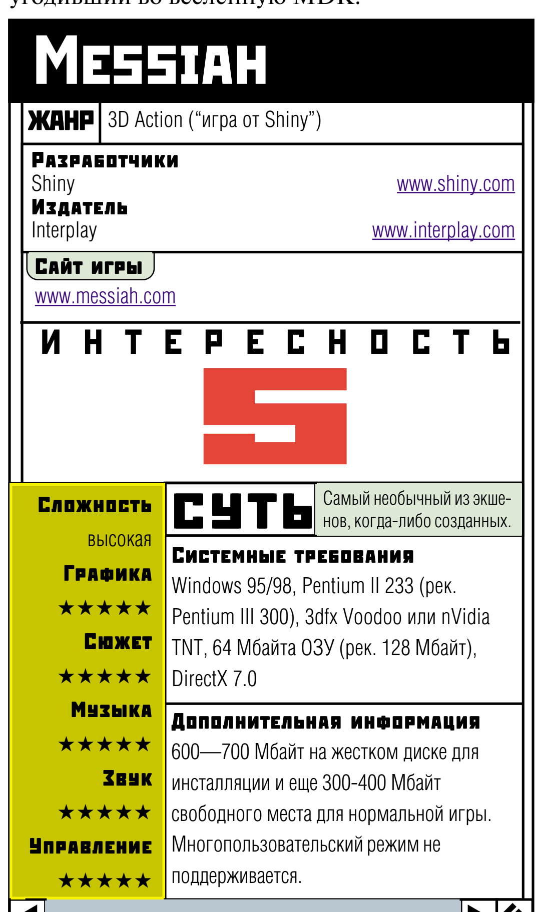
◀ **Перед вами чистильщик в полном обмундировании. На плече лазерный целеуказатель, в руке — двуствольный пулемет. Одно из самых смертоносных существ во вселенной. Кстати, на экране крутится кино высочайшего качества.**



вый взгляд, удивительное и безобидное создание. Но у Боба есть миссия, и он — мессия. Когда дела твои приходят с самого верха, в слепящей вспышке света, и в каждом задании сквозит всезнающая ирония, трудно оставаться самим собой. Возможно, в глубине души Боб вовсе не столь злобен, но все равно Messiah — чудовищно циничная игра. Циничная настолько, насколько могут быть циничными лишь настоящие аркады, экшены и квесты, плюющие на мораль и ценность человеческой жизни, и предлагающие свои законы, куда более привлекательные, железно обоснованные законы внутреннего мира.

Мир Messiah — больной, умирающий, запутавшийся, и в нем нельзя совершить уже ничего, что было бы не дозволено. Людишки на пути Боба обречены — так почему бы не воспользоваться их бренными телами? Охранники, техники, ученые, командующие, повстанцы и мутанты — сотни тел, и в каждом из них есть шанс почувствовать себя уютно. Главный интерес даже не в возможностях каждого нового тела, а в том, что мы наконец-то обретаем настоящего героя. Боб слишком эфемерен, чтобы всерьез им считаться. Он — персонаж Earthworm Jim, ненароком угодивший во вселенную MDK.



Messiah

Жанр 3D Action (“игра от Shiny”)

Разработчики
Shiny www.shiny.com

Издатель
Interplay www.interplay.com

Сайт игры
www.messiah.com

Интересность
5

Сложность высокая
Графика ★★★★★
Сюжет ★★★★★
Музыка ★★★★★
Звук ★★★★★
Управление ★★★★★

Суть Самый необычный из экшенов, когда-либо созданных.

Системные требования
Windows 95/98, Pentium II 233 (рек. Pentium III 300), 3dfx Voodoo или nVidia TNT, 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), DirectX 7.0

Дополнительная информация
600—700 Мбайт на жестком диске для инсталляции и еще 300-400 Мбайт свободного места для нормальной игры. Многопользовательский режим не поддерживается.

Мнения об игре

“Лучше всего описать Messiah как экстравагантное приключение, доведенное до золотого блеска, большое, безумное и прекрасное. Если вы хоть что-нибудь понимаете в играх, благодарите Создателя за то, что он послал нам “Мессию”, — проповедуют на сайте Gamespot UK (www.gamespot.co.uk; рейтинг игры: 9/10).

“Мы ждали три года, пока Мессия придет. И увидели мы, что он хорош”, — почти цитируют угадайте что на сайте Wookie’s World (www.wookiesworld.co.uk; рейтинг игры: 4/5).

“Messiah — игра не для всех, но хардкорные игроки насладятся ею по-настоящему, ибо она абсолютно уникальна”, — пророчествуют на сайте GameFan (www.gamefan.com; рейтинг игры: 85%).

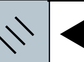
Только сейчас она стала наконец игрой, что-то говорящей и обладающей внутренним единством, своей философией.

Любой персонаж мира Messiah — личность, и средства, которыми этот эффект достигается, доступны только Дэвиду Перри и его команде. На самом деле есть только одна игра, способная сравниться с Messiah в этом плане: построенная на тончайших нюансах Little Big Adventure. Работает все — и развинченная, совершенно индивидуальная походка, и речь, и отношение к Бобу и всему тому, что он с собой несет, и манера курить, лениво выпуская струйки дыма. И, конечно, фирменная ирония, которая проявляется не только в трансляции четырехста шестидесятой части MDK по всем каналам местного телевидения, но и в ужимках отжимающегося на кулаках охранника, энтузиазма которого хватит ненадолго. В конце концов, не будь они все личностями, они были бы просто телами, оболочками, а разве это не все, что нам нужно?

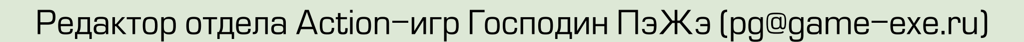
Нет, не все, потому что, захватив нелепо раздувшееся под грузом Боба тело, мы сами становимся личностью, получаем какой-никакой, но статус в местном социуме. Разве не отношение окружающих делает нас теми, кто мы есть?

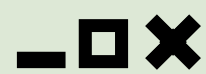


Тот самый крысиный лабиринт, где фигурируют трубы, кислота и полуразложившиеся конечности. Может доставить немало хлопот, если позабыть, что уровень кислоты немного меняется.








Логово повстанцев-каннибалов, захвативших электростанцию. В центре — фирменный салют поднятой винтовкой, которым эти милые ребята приветствуют своих мутировавших канализационных братьев. Этот жест естествен настолько, насколько может быть естествен салют канализационному монстру.

Разница между ученым и командующей не только в том, что первый имеет доступ в лабораторию, а вторая может управлять турельной пушкой. Разница и в том, что первого могут безнаказанно пристрелить за ошибку при работе с системами безопасности, а вторая может разгуливать по улицам со строжайше запрещенным оружием, одергивая охранников властным "рискуешь карьерой, сынок". В кошмарном, сошедшем с катушек мире, где через канализационные люки город атакуют повстанцы-каннибалы, а карательные экспедиции коммандос пользуются гарпунными пушками, гарантирующими очень медленную и мучительную смерть, важно сыграть на балансе, вовремя менять тело и статус. Важно быть охранником, убитым мутантом, и стать мутантом, которому поклоняются повстанцы, а потом ухитриться переселиться в тело отборного чистильщика, когда повстанцы окажутся окружены и уничтожены превосходящими силами. У изгоя нет шансов на выживание, а изгой в этом мире — Боб. Да и тело, у всех на глазах принявшее в себя мессию, не пользуется ни малейшей популярностью.

Крысы цинизма

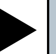
Озарения приходят внезапно, и тело, в котором Боб находится в момент получения, корчится на полу от нестерпимых приступов головной боли. Боль в Messiah откровенна, тут есть агонизирующие крики и картины страданий. Каннибал-повстанец со сломанными ногами лишь шипит в респиратор, но как кричит ползущий чистильщик! Хотя это не идет ни в какое сравнение с воплями о помощи человека с высшим медицинским образованием... Война против Отца, диктатора, одержимого сатаной, под чьим умелым руководством планета пожирает сама себя, а в личных лабораториях проводятся эксперименты, которым достаточно лишь самого слабого толчка, чтобы выйти из-под контроля, ведется прямо-таки с библейской ненавистью. Вот, к примеру, медицинский центр, заготавливающий запчасти для экспериментов, — причем такими методами, что все мясоперерабатывающие заводы, которые мы видели до этого, кажутся видовыми открытками. Ученые, безобидные парни в белых халатах, относящиеся к Бобу вполне добродушно ("подвинься, маленький приятель"), распиливают поставляемые жертвы инструментами, издающими звук циркулярной пилы, а затем сбрасывают "запчасти" со специальных платформ в мясорубку. Надо наполнить кровью целый резервуар, а материал в дефиците.

Боб возьмется за такое дело, не моргнув глазом. Он захватывает тела этих самых ученых, идет к краю платформы и прыгает вниз, на крутящиеся валы. И в последнее мгновение вылетает из спины жертвы, успевающей осознать, что с ней происходит, и заорать над жерлом мясорубки; а потом, неспешно помахивая крылышками, тяжко приземляется обратно на платформу.

Бочка с кровью, идущая по направляющим, ни у кого не вызывает рвотных позывов — с нее очень легко долететь до карниза над дверью, а на этом карнизе — нажать аварийный переключатель. Может быть, сейчас не самое подходящее время, но следует все же сказать, почему Боб — потенциальный герой Earthworm Jim. В аркадных мини-вставках, путешествиях без тела, проявляются все черты классического платформера: и планирующие полеты на паре трепещущих крыльев, и опускающиеся платформы, и потоки теплого воздуха, и невероятные прыжки на неочевидные объекты, и повисший на краю купидон, смешно сучащий коротким толстыми ножками. Там, где никто не видит Боба, — в недрах реактора, или в вентиляционной системе, или канализации, — Дэвид Перри потихоньку вернулся к истокам и сделал уютную, хоть и утомительную аркаду. Ни одно человеческое тело не протиснется там, где проходит Боб, но ход продолжает сужаться, и вот



Представитель местной интеллигенции, человек большого ума и потребностей. К купидонам относится терпимо. "Это у тебя что, приятель, крылышки? Ну-ну..."

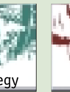




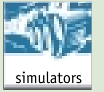














мы уже крыса — стук мелких коготков по стенкам трубы. Это любопытный феномен: Боб, с трудом умещающийся в теле охранника, изрядно портящий атлетическую фигуру, без всяких проблем забирается в крысу. Крысы эти участвуют в том виде спорта, где и по сей день остаются признанными чемпионами, — беге по лабиринту, по переплетениям выступающих из кислоты ржавых труб и костям.



▲ Госпожа командующая — характерный шлем — перед нападением повстанцев. Самое настоящее покушение. А вообще, по моему глубокому мнению, вся Messiah вышла из того маленького эпизода MDK, где Курт переоделся в миниатюрного Дарта Вейдера и проникал на корабль, чтобы заложить атомную бомбу, а штурмовики салютовали ему нацистским приветствием... Помните?

Расправы быстры, кровавы и одиозны. Остается много крови и оторванных конечностей, а проблема уничтожения трупов, усеивающих улицы города после очередного побоища, по крайней мере хоть как-то решена: имеются особые дроны-уборщики, дезинтегрирующие останки по мере своих скромных возможностей. Пожалуй, мало что производит такое же впечатление, как способность лягнуть поверженного противника, дать ему ногой по ребрам, сбросить бездыханное тело со ступенек ударом победителя. Об этом пинке мечтали миллионы игроков, и вот теперь Дэвид Перри дал им такую возможность — и, уж поверьте, они пинают, не обращая внимания на пиршество разгулявшихся каннибалов по соседству.

Время негодяев

Эффект от действия самого разнообразного оружия просто поразительный — струйки крови из горла, конвульсии на полу и неожиданные попытки встать. Да, секрет этого прямо-таки киношного умения — вскочить в самый неожиданный момент и наброситься сзади — тоже вряд ли кому удастся постичь. Интеллекта, подобного интеллекту Messiah, раньше не было: они не просто выглядывают из-за углов, они расходятся по патрульным маршрутам между контейнеров и провоцируют дуэль. Одиночный отстрел членов патрульной группы из гарпунной пушки — это охота. Удачный маневр вокруг контейнера, выстрел в живот и нанизанное на острие тело, сыплющее кровью и улетающее по плавной дуге. Грохот излюбленных двуствольных пулеметов и волны отлетающих осколков вслед за Бобом, удирающим от изрешеченного трупа.

Мало что может произвести такое же впечатление, как возможность лягнуть поверженного противника.

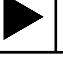
Массовое побоище лучше уж наблюдать со стороны. Вперемешку используются гранаты и приемы рукопашного боя, удары прикладом, жестокие захваты, крушащие тела и отправляющие противника в глубокий нокдаун (впавшего в нокдаун противника топчут ногами коллективно, покрякивая и поухивая), жутковатые агрегаты на стволах винтовок повстанцев (раскрывающиеся лепестки, работающие на манер бензопилы) и виброножи коммандос, прикрывающихся силовыми щитами, дробовики, пулеметы и ракетницы. У чистильщиков на плече имеются лазерные целеуказатели, а в снайперском режиме с индивидуальных прицелов они работают с потрясающей точностью, отсекая цели сквозь стены.

В боевой части — все то же неимоверное внимание к деталям, вплоть до возможности масштабировать изображение с личных плечевых телекамер охранников. У повстанцев вооружение примитивное, но действенное; они умудряются даже выигрывать отдельные стычки, хотя в конечном итоге им всегда достается от правительственных войск. Впрочем, в гуще сражения всегда можно под шумок занять теплое местечко в рядах побеждающей стороны — было бы стремление. Можно откопать в канализационном коллекторе двухметрового мутанта, захватить его тело и ворваться на поле боя, в наполненные охранниками ангары, и на бегу крушить, отрывать головы и снова бежать. Коммандос с ракетницей выходит один на один, и разрыв снаряда останавливает живой локомотив, срывающий головы, сминает и отбрасывает в сторону, но пылающий Боб продолжает движение и занимает тело коммандос до того, как он снова наведет прицел.

И есть еще турели, и поединки со снайперами за бронированным стеклом, где привыч-















ные по MDK игры с масштабом позволяют творить маленькие чудеса в еще одной разновидности вставных мини-игр: обрушить городские стены, стреляя по опорам, или забросить гранату через аккуратный вырез и понаблюдать, как все взлетит на воздух и вокруг зазвенят осколки. Очищающая истина сражения — и не имеет значения, в чьем мы теле и на чьей стороне. В Messiah не надо искать, надо следовать, подчиняться законам, быть кругами, расходящимися по воде. В бою надо принять чью-то сторону, сражаться и умереть — и только тогда, увидев Боба, вынырнувшего из агонизирующего тела, вспомнить, кто мы есть и зачем мы есть.

▲ **Боб, просто Боб, беззащитный купидон. Стоит ему добраться до охранника, и начнется бойня — разлетаются вдребезги стеклянные колбы, солдаты поджигают друг друга из огнеметов, парня в лифте перерезает шальным лазером.**

Дзен, или Искусство ухода за мотоциклом

Так надо делать аркады. Так надо делать экшен. Так надо делать игры. Так надо. На каждый трюк, который вы сумеете разгадать, на каждый прием, который вы видели раньше, Дэвид Перри припас два, о которых вы ни малейшего понятия не имеете.

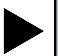
Уровни Messiah линейны, потому что положения мира, концепции, выросшей из бредовой идеи, состыкованы так удачно, что практически не остается зазоров, куда можно было бы провалиться, не остается альтернативных путей. В любой момент мы решаем одну-единственную проблему и сосредоточены на ней настолько, что ничего другого для нас не существует. Будь это снайперская стрельба, полеты на крыльях купидона, кошмарное побоище под обвалами Fear Factory или кровожадная, жестокая миссия по обращению генетически выведенного мутанта против собственных хозяев (полная лаборатория безголовых ученых) — мы сосредоточены. Это философия дзена, созерцания, следования, полностью противоположная ломке, активности, поиску.

Так надо делать аркады. Так надо делать экшен. Так надо делать игры. Так надо.

Игры, подобные Messiah, — все равно что сад камней. Такой сад сочиняют — аранжировки, перестановки, медитации; изучение в конечном итоге дает совершенство композиции с завитушками на земле между вулканическими камнями, размещенными через приятные глазу промежутки; и камни эти — различных размеров и форм, каждый — занятных контуров, со странными, но изумительно подходящими ко всей картине углами, краями и обломами.

Игры, подобные Messiah, — все равно что самый совершенный из созданных человечеством двухколесных механизмов, перебираемый полностью и самостоятельно в течение пятнадцати лет.

Если только есть еще игры, подобные Messiah.





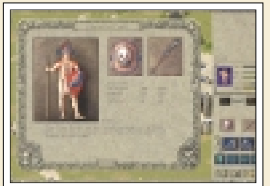
Удержание в недоносе

...Продолжаем наши концептуальные штудии. Итак, удержание в н. — это "постоянное прерывание процесса для создания поля неполноценности, бессилия, вялости, недотянутости, незавершенности" (В.Захаров, Fama&Fortune Bulletin, Wien).

Начните чтение с этой заметки!

Не самые лучшие времена для масштабной RTS с псевдоисторическим колоритом, экономикой и скверной графикой — безумству храбрых поем мы песню. Начинаясь как пошлая и примитивная пародия на Age of Empires, игра со временем разворачивается во всю молодецкую ширь — менеджмент ресурсов и управление провинциями здесь близки к совершенству. Жаль только, увидят это немногие.

Занятно сочетание достоверно выглядящей ацтекской архитектуры и страшенных заклинаний, связанных с вызовом демонов и прочими природными неурядицами,



— всего спеллов в игре порядка полутора сотен, плюс карты полны артефактами, предназначенными для использования особо продвинутыми шаманами.

Управление войсковыми операциями достаточно стандартно: имеют место быть шесть формаций и лидеры, со временем набирающиеся ума. Вместе с традиционной пехотой-кавалерией в бой идут разного рода зверюги — забавная находка, чесслово.

Все это хорошо, но. С особым энтузиазмом борется за отвращение потребителя от Theocracy такая составляющая, как графика. Мягко говоря, она бедновата. Если честно — ужасна. Нет, мы, конечно, понимаем, что видимость — ловушка, а всякие эти буржуазные GeForce'ы — напрасная трата жутких денег, но надо как-то соответствовать времени, что ли...



андрей ом

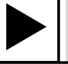
Большой белый бвана Фернанда Кортес спрашивала меня, как это наш колдун Хуан умудряется при помощи одних пассов устраивать фейерверки и вызовы демона Тетцельпопокакоатля (*бледнолиц.* Великий-Конец-Всему)? А моя и говорит: "Пиши, начальник. Хуан — эксперт в использовании таких растений, как datura inoxia, известная как дурман; lephopheca williambi, широко известная как пейот; и галлюциногенных грибов из рода psilecybe. Еще один необходимый элемент — человеческие жертвоприно..." На этом слове белый сагиб побагровел и потянулся за валидолом, но моя только демонически расхохоталась и превратилась в большую ворону, вмиг улетевшую в гости к Харону.

Второе кольцо силы

Между прочим, разработчики всерьез полагают, что пришедшая им в коллективную голову идея лепить условно-историческую RTS "про ацтеков" свежа и нова. Читать их пафосные реляции (на официальном сайте игры) — одно удовольствие. Там и "великая древняя цивилизация", и "мистические тайны истории", и "все дела". Эх, дорогая моя Cryo, я-то думал, только ты способна на такой искренний и местами даже щемящий восторг... Заметим, кстати, в скобках, что по идеологии (потуги на историческую достоверность + разнузданная магия), внешнему виду, геймплею, атмосфере и даже беспорядочно снующим в небе птичкам и иным зверюшкам наш сегодняшний именинник до содрогания похож на Saga: Rage of the Vikings (Cryo, Франция, 199прошлый год), только роль небритых, вонючих викингов в нынешнем спектакле играют небритые, вонючие ацтеки. Фиксированных миссий нет, правда — за исключением семи (!) tutorials. И масштаб человек/здание, эта чума на оба ваших дома и проклятие всех RTS, похож на правду. И на том спасибо.

◄ **Боевой порядок, известный как "свинья", позаимствован ацтеками, очевидно, у братской Cryo и ее викингов.**



JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



Если вы думаете, что в такой толчее управлять сражением невозможно... То вы правы.

Начнем с визуальной стороны происходящего — не будем, что называется, плясать around, положим руку на сердце и решительно скажем, что все ужасно. Совершенно плоский ландшафт, исполненный в легко узнаваемой наметанным глазом стилистике "Мой первый C&C-клон", псевдогоры с непременными прямыми углами, двухпиксельные фигурки юнитов, зачаточная анимация — один взгляд на скриншоты, и вы поймете, шо конкретна я имею в виду. "Родов" войск порядка полусотни, но лучника от мечника невозможно отличить никогда и ни при каких обстоятельствах — сильно не хватает хотя бы банальной цветовой дифференциации штанов. Несмотря на устрашающий вид, местные леса проходимы — не об этом ли мы мечтали ажно с самого WarCraft'а?! Спрятанные в лесополосах войска обозначены этакими флажками — теоретически, так можно устраивать засады на неразумных гишпанцев.

Надо ли говорить, что меню и прочие вспомогательные экраны исполнены в умильной стилистике учебника "История древнего мира для чайников, дегенератов и анацефалов"? Таковы правила игры, понимаете? С интерфейсом между тем связана еще одна деталь — несмотря на то что он вполне изящен, там начисто отсутствует мини-карта. Вместо нее есть три уровня zoom'а (F1, F2 и F3 — страшно неудобно, постоянная, так сказать, пальцовка по клавиатуре утомляет) — один страшнее другого. Максимальное приближение может похвастаться пикселями размером с голову младенца.

Местные доны Хуаны Карловичи тоже не отличаются грацией — изрыгание заклинания предваряется такой, понимаете ли, пляской и подвываниями. Да и сами спецэффекты того... Похожи на Age of Wonders, что в данном случае никак нельзя считать комплиментом. Как-то все это несерьезно, что ли. Понятно, что невысокий бюджет и изначальная ориентация на узкий круг понимающих людей, но, воля ваша, с таким выражением лица игры стесняются выходить в люди уже, наверное, года полтора. Ибо позор джунглей.

Нам требуется все наше время и вся наша энергия, чтобы победить идиотизм в себе.

Преображение доньи Саледад

Могу спорить — огромную часть своих потенциальных поклонников игра теряет на протяжении своей первой четверти. Нет, в самом деле — человек знал, на что идет, ему хочется,

Несколько советов

1. Помните о своевременном заключении/расторжении альянсов с соседями. Дипломатия здесь, как ни странно, гораздо более действенна, чем штыковые атаки.
2. Перемещение по заболоченным провинциям будет замедленным. И вовсе это не недоработка, а концепт такой.
3. В теории, враг, завидев пред собой огромную армию, должен теряться и спасаться бегством. Честно говоря, ничего подобного мне заметить не удалось — за милую душу рвутся в бой, подлецы, при любом соотношении сил.



Theocracy: Sacrifice & Subdue

Жанр RTS

Разработчик
Philos Labs — www.philoslabs.com
Издатель
Ubi Soft — www.ubisoft.com

Сайт игры
www.theocracy.com

Интересность



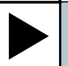
Сложность высокая
Графика ★★★
Сюжет ★★★★
Музыка ★★
Звук ★★
Управление ★★★

Суть
Игра, запутавшаяся в своей глобальности. Отличная дипломатическая и экономическая системы и позорная C&C-составляющая. В сочетании с дохлой графикой гибрид получился нежизнеспособным. При всем нашем уважении, не велено пущать.

Особенности
Ацтеки радуют гишпанских конкистадоров черной магией, для использования которой нужен не пейот, но жертвы. Мою учительницу истории Елену Георгиевну хватил бы Кондратий.

Системные требования
Минимальные: Windows 95/98, Pentium 233, 64 Мбайта ОЗУ, 10x CD-ROM.
Рекомендуемые: Pentium II 400, 128 Мбайт ОЗУ, 32x CD-ROM.

Дополнительная информация
Готовьте примерно 250 Мбайт места на жестком диске.




для примеру, не на полигоны приятелей пораздраконивать, а типа подумать и вообще поиграть в серьезную игру, которая называет себя стратегической. А ему вместо этого предлагают скверную пародию на Age of Empires — обводить рамкой тучное стадо юнитов и натравливать их на враждебные боевые порядки. Формации есть, но не спасают, ибо сподручнее все равно сражаться толпой. AI искусно прячется — предоставленные сами себе, наши титаны мысли начинают всем скопом рубить ближайшую к себе цель, даже не пытаясь как-то рассредоточиться. В полном ассортименте и стандартный механизм набора опыта и общей крутизны, хотя о нем я поведать почти ничего не могу — юниты хронически не дожива-

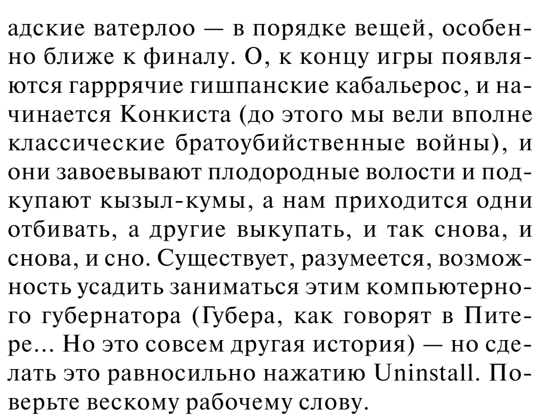


ют до повышения. Как чистый ЦыЦ игра откровенно слаба, не спасают даже появляющиеся со временем герои и всякое зверье (типа дрессированных ягуляров), которое тоже можно водить в бой рамкой. Экономика, дипломатия, empire building, испанское вторжение и пять школ сокрушительной разноцветной магии с зафиксированными в заглавии игры жертвоприношениями начнутся много позже, и дождутся их единицы самых упертых.

А жаль. Потому что это и есть ОНО. Возможно, вы не поверите, но здесь прекрасная, изящнейшая и элементарная в обращении система микро- и макроэкономики. И вы знаете, я, старый циник, не бросаюсь подобными словами направо и налево. Есть менеджмент ресурсов: нам предоставлено лично решать, какую часть товаров отправить на оптовые рынки сопредельных государств, а какую разослать по собственным провинциям. Там есть и еще одна любопытная деталь — распределение матценностей между нашими уездами, некоторые из которых плодородны, а другие — натуральные кызыл-кумы... Здесь, между прочим, игра показывает свой истинный масштаб — в одном уезде обретаются до тысячи подданных, а всего игра оперирует примерно полусотней тысяч человек. И хотя таким толпам не удается сойтись на поле боя,

Но ведь вы же все равно не будете в это играть, верно? Хоть я здесь пляши огненную джигу.

◄ Кто скормил Хуану просроченный пейот?!



адские ватерлоо — в порядке вещей, особенно ближе к финалу. О, к концу игры появляются гарррячие гишпанские кабальерос, и начинается Конкиста (до этого мы вели вполне классические братоубийственные войны), и они завоевывают плодородные волости и подкупают кызыл-кумы, а нам приходится одни отбивать, а другие выкупать, и так снова, и снова, и сно. Существует, разумеется, возможность усадить заниматься этим компьютерного губернатора (Губера, как говорят в Питере... Но это совсем другая история) — но сделать это равносильно нажатию Uninstall. Поверьте вескому рабочему слову.

Но ведь вы же все равно не будете в это играть, верно? Хоть я здесь пляши огненную



▲ Я бы на вашем месте не сильно доверял местным формациям. Разработчики ввели их, судя по всему, руководствуясь народной поговоркой “Понты дороже денег”. Типа, и у нас есть!

джигу. И это очень печальная история. Sacrifice погребена под своей собственной глобальностью. Она пытается угодить и казуальствущим ЦыЦ-фанатам, которые все равно по сей момент играют в StarCraft, и поклонникам глобальных стратегий (есть ли такие? откликнитесь!), а заодно влезть в давно окученный Microsoft огород условно-образовательных игрищ. Все это совершенно невыполнимо.

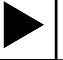
True Hallucinations

Моя рассказала Хуану о Фернанде. Мрачный нагваль помрачнел, выплюнул грязную шляпку гриба, стукнул себя в грудь (от звука все окрестные койоты попадали в обморок) и гулким, как из бадьи, голосом изрек: “Нам требуется все наше время и вся наша энергия, чтобы победить идиотизм в себе. Это и есть наша главная цель. Все остальное не имеет никакой важности. Конец цитаты!”

Все-таки он отличный старикан, наш нагваль. Правда, белый масса?

На этом слове белый сагиб побагровел и потянулся за валидолом, но моя только демонически расхохоталась.











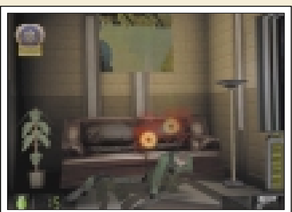



Никто

Таких динозавров надо охранять. Когда еще встретишь игру "три в одном", да по известному сериалу! И если по поводу фильма еще можно сказать: да, первая часть была хороша, вторая еще лучше, а третья подкачала, хотя смотреть все равно приятно, — то про игру такого не скажешь даже под пыткой...

Начните чтение с этой заметки!

Строго говоря, DHT2 — это три игры в одной коробке: Action/Adventure, Extreme Driving и Sharpshooting. Вы можете проходить их как отдельно, так и в Movie-режиме, где развлечения постоянно чередуются, разбавляясь видеовставками, призванными облагородить игру некоей — разумеется, дрянной — сюжетной линией.



Итак. Action/Adventure — самый обычный шутер от третьего лица (TPS) с примитивными уровнями и совершенно идиотским управлением. Extreme Driving — дикая солянка из Carmageddon, Crazy Taxi (Dreamcast) и бог знает чего еще. Однообразно, нереалистично, глупо, наконец. И Sharpshooting — донельзя убогий клон Virtua Cop 2. Все хорошее, что было в этой игре, в DHT2 вчистую испохаблено или просто не реализовано. Добавьте к этому отвратительную графику и совершенно безликое звуковое оформление. Выводы делайте сами.

михаил судаков

Впрочем, парадокс: как ни крути, причесать все три "внутренние" игрушки одним гребнем не получается. Хочется, а не можется. А ведь казалось бы: одни люди делали; движок, на первый взгляд, один и тот же; в режиме Movie игры чередуются как хотят, даром что бестолково. А все равно — никак. Начинаешь писать сразу обо всем — сбиваешься на Driving. Походя упоминаешь Action — выходит не меньше пяти абзацев. А рассказывать только о "Virtua Cop по-дайхардовски" — брат-читатель не поймет...

С гранатометом в руке

Джон Маклейн пребывал в растерянности. Дав заманить себя на склад, он и не предполагал, чем закончится эта детская забава. А заканчивалась она не по-голливудски плачевно. Только что прямо под носом выскочили четверо громил в бронежилетах и принялись лупить изо всех стволов, выбивая из бедняги остатки жизни. Троих уложил гранатой, которая почему-то не спешила доставаться из-за пазухи, а вот четвертый — ну никак "не хотел умирать", получая в грудь пули из табельного пистолета. И только когда силы уже начали покидать Джона, бандит все-таки соизволил испустить дух. "Вот и ладушки, — подумал Маклейн, — а я уж было начал волноваться". И тут застрочила самонаводящаяся стационарная установка...

Еще во времена Die Hard Trilogy, часть первая, я никак не мог взять в толк — так ли уж обязательно было вводить в игру примитивный шутер от третьего лица? Неужто разборки в небоскребе нельзя было реализовать как-нибудь поизящнее? Теперь, по истечении трех лет, я не понимаю уже другого — за каким чертом в продолжении и так не самой



Что характерно, машина Джона взлетает чуть ли не выше бандитской. Но все в порядке, наш коп не пострадал.



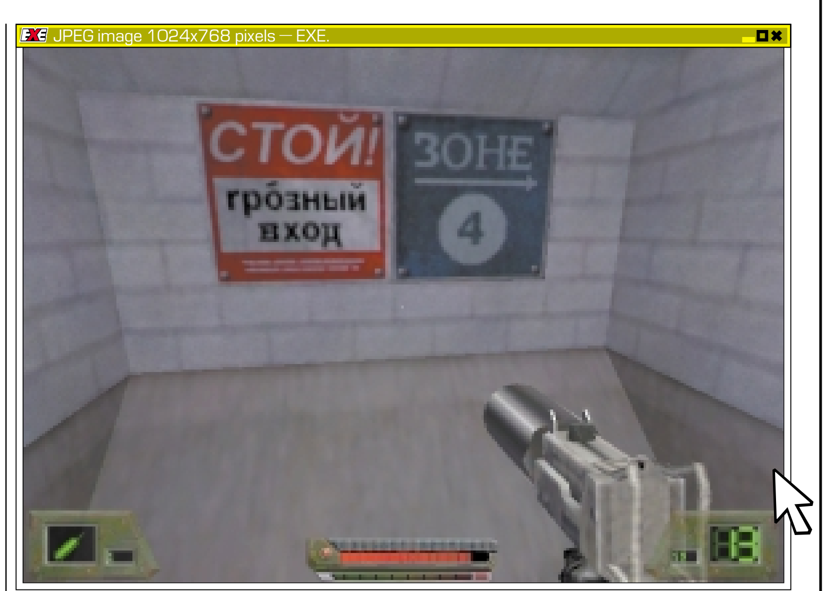




лучшей на свете игры использовать все тот же проклятый TPS, только ухудшившийся во сто крат?

Подход Fox Interactive к такого рода играм примечателен своей тупостью и примитивизмом, и ради понимания этого факта вовсе не обязательно играть в компьютерные игры вообще. Вы просто смотрите на DHT2, произносите: “Бэ-э-э!” — и окружающие прекрасно вас понимают.

Такое уж глупое у тамошних небоскребов устройство — этаж, лестница, этаж, лестница, этаж... Скучно. Бегать, отстреливаться от бесчисленных полчищ врагов — и куда только смотрит полиция?.. Видеть одни и те же унылые стены, опостылевшие лампы, надоевшие двери, не умеющие нормально разбиваться стекла, символичные и требующие обязательного нажатия большие красные кнопки — скучно в квадрате. Бродить по складу, расстреливать в режиме прицеливания стоящие под ногами ящики, взрывать кучкующиеся от страха бочки — скучно, скучно, скучно!



Что-то по-русски, кажется. Только буквы никак не складываются в слова.



Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas

Жанр	TPS/Экстремальные гонки/Rail-шутер

Разработчики
n-Space — www.n-space.com

Издатель
Fox Interactive — www.foxinteractive.com

Сайт игры
www.foxinteractive.com/diehard2

И н т е р е с н о с т ь
2

Сложность	средняя
Графика	★★★
Сюжет	★★★
Музыка	★★★★
Звук	★★★☆
Управление	★★☆

Суть
Бездарная копия, пародия, калька, тень многих-многих хороших игр. К тому же Джона Маклейна озвучивает вовсе не Брюс Виллис.

Системные требования
Минимальные: Windows 95/98, Pentium 200, 32 Мбайта ОЗУ, DirectX 6.0- или Glide 3.0-совместимый 3D-ускоритель (4 Мбайта), 4x CD-ROM.
Рекомендуемые: Pentium II 300, 64 Мбайта ОЗУ, DirectX 6.0-совместимый 3D-ускоритель (8 Мбайт), 8x CD-ROM.

Дополнительная информация
Многопользовательский режим отсутствует. Поддерживается световой пистолет Act Labs PC Lightgun System. Поддерживаются аудиокарты с A3D 2.0 или EAX.

Наделенные “недюжинным” интеллектом враги лезут изо всех дыр, получают пулю в лоб и тихо умирают, не успев и пикнуть. Когда число противников доходит до четырех-пяти, приходится затянуть пояс. “Эй, Джон! — кричат они. — Мы достанем тебя, Джон! Мы тупые, но нас много. Мы не можем сдвинуться с места, когда ты стреляешь, но и ты ведь не из проворных — а, Джон?” Точно так, негодяи. Ты пытаешься стрейфиться, но в этой игре стрейф со стрельбой не дружит. Если, конечно, не перейти в Advanced Mode. Но в нем невозможно даже забежать за угол! Ты материшься, несколько раз жмешь одну клавишу, чтобы переключиться на базуку (непременно на базуку!), и превращаешь нахалов в обугленные скелеты. Ребята, а вам идет!

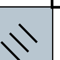
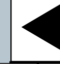
Самое тупое управление, которое я когда либо видел в TPS, нулевой AI, однообразные и примитивные уровни — вот что такое Action/Adventure-режим игры Die Hard Trilogy 2.

Вы просто смотрите на DHT2 и произносите: “Бэ-э-э!”. И вас понимают!

Воспоминания о прошлом

На старом добром Speccy была такая игра — Chase H.Q. Шедевр, произведение искусства. Простая идея: машина копов таранит авто преступников, изредка пользуясь нитроускорителем. Свежесть идеи, отличная графика и неиссякаемый геймплей.

Так вот, поиграв немного в Extreme Driving, понимаешь, что все эти современные выкрутасы до ужаса глупы. Глупо развозить людей по отелям, если ты — полицейский. Глупо молотить бронированные бандитские машины своим тарантасом, особенно если две минуты назад чуть было не отдал концы от пущенной злодеем ракеты. Глупо пытаться обогнать грузовик, если он и не едет, а так — ползет. Глупо терять энергию от выкинутых на проезжую часть мин, если точно знаешь — через минуту ты этот “миноносец




Мнения об игре

"DHT2 — это ужас. Одна из тех игр, на которые издатели показывают пальцами и говорят: "Смотрите, ну никто не покупает игры для PC! Все, PC свое отжил". Ничего подобного, скажу я вам. Просто у нас хватает ума держаться от таких игр подальше", — заключает Chris Kramer с сайта Daily Radar (www.dailyradar.com; рейтинг игры: "Проехали").

"Если вас возбуждают все эти яркие вспышки, мишени и персонажи с минимальным количеством полигонов, если вы хотите, чтобы PC-игры были похожи на те самые аркадные автоматы, что стоят в булочной за углом, — DHT2 для вас", — прогнозирует Rad с сайта Game-Over.Net (www.game-over.net; рейтинг игры: 65%).

"Три игры по цене одной — это круто. Но лучше подумайте вот о чем: вам достается одна совершенно ужасная, одна просто ужасная и одна почти ужасная игра. И все это — по цене одного полноценного продукта... Пожелаем же дружно: Die Hard Trilogy 2, умри в муках!" — злорадствует Erik Wolpaw, пишущий для сайта GameSpot (www.gamespot.com; рейтинг игры: 3,8/10).

на четырех колесах" так припечатаешь со всеми его сюрпризами, что мало не покажется.

А всего глупее — полагать, что Driving безумно разнообразен: как же, ведь Джон и таксистом успел побывать, и полиционером, и минером, и чуть ли не Санта-Клаусом. Глупо, потому что никем он не был, этот Джон. Ездил себе из точки "А" в точку "Б", да подбирал по ходу дела часики, чтобы время не вышло... И хватал баллончики с нитроглицерином, чтобы ускориться... А еще — наезжал на гаечные глючи — не дай бог, энергия закончится. Суперполицейский? Крепкий орешек? Да никто он. НИ-КТО.

Один мой знакомый сказал, что наконец-то нашел здесь то, что искал, — самое ужасное и нереалистичное поведение машины в компьютерной игре. После этого заявления он впал то ли в кому, то ли в нирвану — короче, спросить его, а давно ли начались поиски, я так и не успел...

Суперполицейский? Крепкий орешек? Да никто он. НИ-КТО.

Бездарный клон

Крысы совсем обнаглели. Добропорядочный американский полицейский уже не может спокойно обтереть себя о вентиляционную трубу, чтобы не наткнуться на этих... гадких, мерзких, пищащих, снующих туда-сюда тварей. Выстрел, взвизг, короткая очередь, крысиный взвизги сливаются в высокий вой. Кровь на стенах. Джон довольно хмыкает и ползет дальше. Все идет как надо. Вот только... Что это за мигающая штука, которую он не заметил, увлекшись отстрелом крыс? Не мина ли, случа...? ВСПЫШКА.

Нормальные rail-шутеры, как называют такие игры буржуи, на PC можно пересчитать по пальцам одной руки. Virtua Squad, Virtua Cop 2, House of the Dead и Panzer Dragoon. Все. Пятый палец можете отрезать или указать им на какой-нибудь древний видеотир вроде Last Bounty Hunter — мне без разницы. Главное — НИКОГДА не упоминайте в приличном обществе Die Hard Trilogy — как первую, так и вторую части.

Казалось бы — какой пустяк! Вести игрока по "заранее накатанным рельсам" (отсюда и название) и периодически высовывать то тут, то там врагов, заложников и бонусы. Ура, товарищи! Теперь вы знаете, как делаются игры в Fox Interactive. Такое ощущение, что ребята провалялись лет пять на диване, и все, что выходило в этом жанре на PC, — попросту проморгали. А теперь выпускают игру и будут долго удивляться, почему ее плохо раскупают.

В Sharpshooting-режиме нет нормального перемещения мышки, как в любой другой игре. Вместо этого мы получаем инерционное движение прицела, который даже при максимальной чувствительности никуда не торопится и мешает целиться. Здесь нет выбора пути, что было уже в Virtua Cop 2. Отсутствуют приличные боссы, задача которых устроить игроку глобальный kick ass, — увы, те жалкие личности, что попадаются на некоторых этапах, выносятся одним пистолетом. Больше хлопот от обычных бандюг, зачастую появляющихся в кадре по трое, да все с красной мишенью, которая означает, что выстрел (стопроцентно меткий) последует в течение следующих тридцати миллисекунд. Такой подход, кстати, тоже в корне неверен.

Нет оригинальных и запоминающихся этапов — сплошные бесконечные перепевы на тему все того же Virtua Cop 2 (а кухня? а банкетный зал?). Нет бонусов за удачный выстрел (вроде Combo Shot, Justice Shot — догадайтесь откуда). Практически нет хорошего оружия — среднему урке хватает двух-трех выстрелов из пистолета, шотган перезаряжается очень долго, а базука — ЕЩЕ ДОЛЬШЕ, вы кровью умоетесь, пока эта дрянь перезарядится. Я хватаю новую пушку и тут же снова переключаюсь на пистолет — ну не глупость ли?

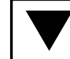
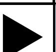
Крысы — единственная отрада.

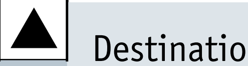
И о гра...

Господа! Даже на Sony "Здравствуй, персональный компьютер" PlayStation 1 такое количество полигонов считается неприличным. А на Nintendo "Турок" 64 за такую глубину прорисовки скармливают динозаврам и водопроводчикам. Можно я умолчу о качестве и разнообразии текстур? Из приставок только Gameboy остался — не с ним же сравнивать...



Следовать за красным авто — вот это разнообразие!

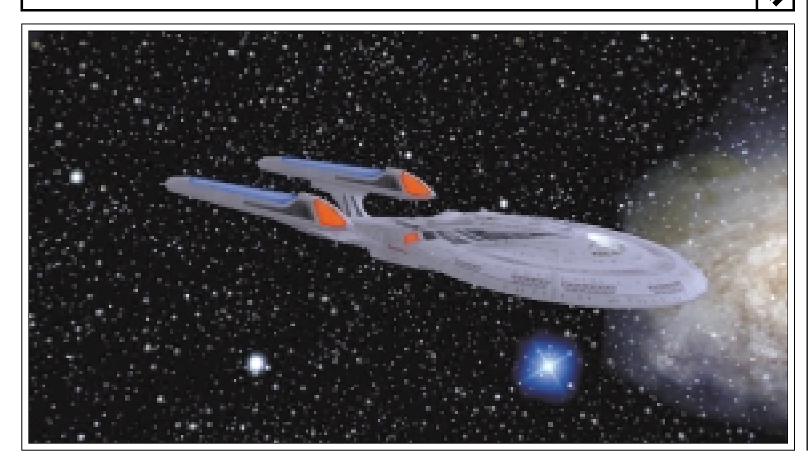
Destination: ■ Star Trek Armada

Теперь с красной. Крышкой

Все, что носит на себе гордое клеймо “Star Trek”, было встречаемо нами молодецкими пинками и отборной руганью, до которой мы бааальшие охотники. В силу чего ST: Armada ожидалась мною с душевным трепетом — плоская пародия на трехмерную космическую RTS (следует читать: мой Homeworld) была просто-таки рождена для того, чтобы быть благосклонно задушенной вот этими самыми руками.

Начните чтение с этой заметки!

Кажется, первая пристойная RTS во вселенной Star Trek за всю четвертьвековую историю существования сериала. Нет, поймите правильно, это никакой не прорыв и не революция, более того, здесь нет даже минимальных новаций, — это добротный сборник классических C&C-штампов, раскрашенный 32-битным цветом и упакованный в красивую коробочку с логотипом Star Trek.
Четыре расы и столько же кампаний, никакого баланса (у всех четырех наций — одинаковые по сути корабли, только разные трехмерные модели), плоское игровое поле и minimap в углу экрана — вы сразу почувствуете себя как дома. Любой, кто хоть раз держал в руках мышь и обводил рамкой пехотинцев, без всякого нервного напряжения пройдет эту игру за три дня.
К графике нет, в общем, серьезных претензий, за исключением жуткого fog of war — все очень мило для ЦыЦ-клона, никакого “тормозизма” даже на самых слабых машинах. Звук звучит, видеовставки на движке проигрываются (кстати, это едва ли не самая сильная часть игры). Симпатичные модельки кораблей — знатоки говорят, что лучшие из всего того, что выходило на PC по Star Trek-мотивам.
Словом, тот редкий случай, когда от игры не хочется большего, не хочется открутить вон ту менюшку и привинтить на ее место другую, поизящнее, и изменить еще вон то и добавить вот это. Впрочем, и раздавить ее рука не поднимается. Сидит себе — и пусть сидит.



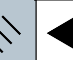


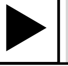
андрей ом

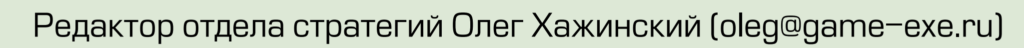
Чтобы начать играть в это, от вас потребуется немалое самоотречение, беспримерное гражданское мужество и просто-таки монашеское смирение. Так, например, ST:A со всей пролетарской ненавистью отказывается сотрудничать с любой картой, осененной логотипом Intel, — черный экран будет вашим верным спутником. Владельцам Matrox G200 я тоже настоятельно рекомендую собрать волю в кулак и приготовиться к адским глюкам — впрочем, кажется, Activision уже выпустила какую-то припарку. Наиболее же сурово игра обошлась с автором этих строк, вступив с его GeForce не просто в противоречия, а в некую даже вооруженную конфронтацию. Вылеты в Windows каждые пять минут, повесившаяся на суку при нажатии на Esc система, через раз загружающиеся save’ы... Все-таки страшная у нас работа. Не всякий выдержит.

Avast, ye Federation flunky!

Радикальные фанаты “Стартрека” носят собирательное прозвище Trekkers и по отмороженности легко могут сравниться с иными футбольными болельщиками. За упоминание в их кругу Люка Скайуокера или же B5 рвут, как грелку. Звери просто. “Обратите внимание, поединок в заставке точь-в-точь повторяет эту знаменитую сцену из Star Trek: First Contact!” — “Да-да, коллега, а вы слышали, что игру озвучивают культовые актеры Майкл Дорн, Джей Джи Хетцлер и Патрик Стюарт? Дорн играл еще в первом сезоне четверть века назад!” Вот вам смешно, а для среднеамериканского потребителя это как... Ну... Примерно как “фантаст” Сергей Петухов, сериал “Менты”, Сергей же Доренко и третья “Балтика” в одном флаконе, только во







много раз забористее. Квинтэссенция народного сознательного.

Поэтому непосвященному наблюдать за происходящим в ST:A забавно: вот из гиперпространства выплыли два зеленых шарика и один зеленый кубик. "А! Борги снова напали на ФедерацЫю!" — разносится многоголосый рев по другую сторону океана. "Тьфу", — улыбаемся мы. Здесь, кстати, надо заметить, что девелоперы явно приступали к разработке под сильным впечатлением от StarCraft — сюжет раскрывается аналогичным образом, да и кампании выстроены сходно — проходить их рекомендуется поочередно за каждую сторону. Так вот, не стоит ужасаться тому, что периодически на сцене (манеже?) появляются гости из будущего, давно потерянные остроухие родственники персонажей и прочий балаган — так надо. Один раз, кстати, такой родственничек со своим флотом целую миссию (с красноречивым названием Vendetta) гонял мой одинокий корабль по гигантской карте, паля изо всех стволов, — говорят, они что-то не поделили в пятом сезоне показа, году эдак в 84-м.

Космос в клеточку

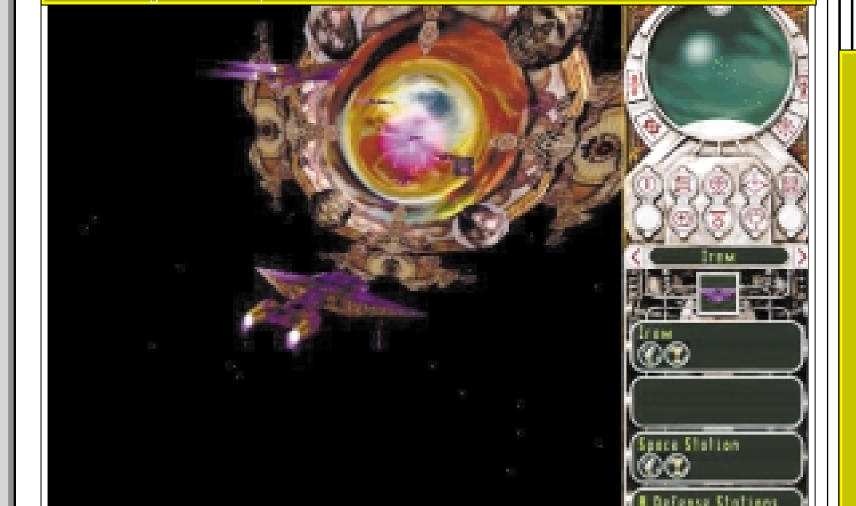
Космос, разлинованный наподобие тетради по математике ученика (цы) пробел класса, — родовая черта ВСЕХ стратегических игр вселенной Star Trek. Выглядит престранно, особенно когда все попытки повернуть поле боя по какой-нибудь оси терпят сокрушительный провал. То есть вы понимаете, да? Вставки на движке всем своим видом изображают полнейшую трехмерность, поле боя выглядит так, будто оно должно с легкостью неимоверной крутиться и масштабироваться, но на самом деле мы видим, mutatis mutandis, классический C&C-клон,

Все-таки страшная у нас работа. Не всякий выдержит.



только вместо бэкграунда с елками и реками — бэкграунд со звездами и планетами. Корабли перемещаются строго в одной плоскости, а пояса астероидов призваны изображать горные массивы — их следует объезжать. Здесь же туманности различных цветов со всякими свойствами: красная — ядовитая, зеленая, наоборот, лечебная, в синей мы недосягаемы для вражьих выстрелов etc. Кроме того, здесь есть... телепортеры — а мы-то, наивные, думали что их не ис-

Круглая штуковина является Священным Зеркалом, местной точкой входа в гиперпространство. Барокко, блин!



Star Trek: Armada

Жанр RTS

Разработчик
Activision www4.activision.com

Издатель
Activision www4.activision.com

Сайт игры
www.st-armada.com

Интересность



Сложность низкая

Графика ★★★★

Сюжет *Star Trek*

Музыка *Star Trek*

Звук ★★★☆

Управление ★★★

Суть

Очередной, как принято говорить в определенных кругах, мерчандайзинг Star Trek. Майки, кружки, сборная модель "Энтерпрайза", а теперь и настоящая RTS с красной крышкой! Впрочем, будем честны, играть можно без особого насилия над собой.

Системные требования

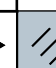
Минимальные: Windows 95/98, Pentium 266, 32 Мбайта ОЗУ, 4x CD-ROM, 600 Мбайт на HDD.

Рекомендуемые: Pentium II 300, 64 Мбайта ОЗУ, Direct3D-совместимый акселератор.

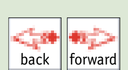
Дополнительная информация

Владельцам видеокарт Matrox G200, Intel 810 и GeForce во избежание нервных расстройств лучше воздержаться. По крайней мере до выхода патча.

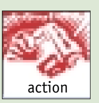






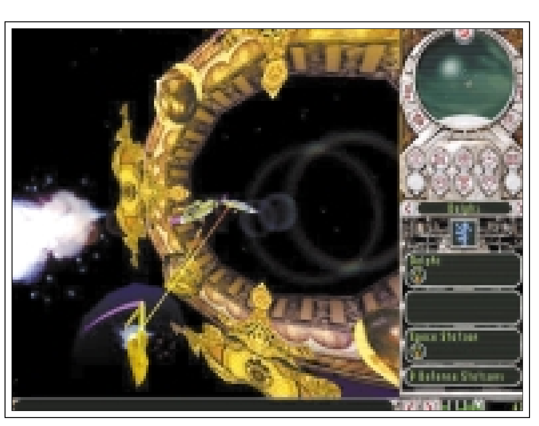










пользуют ровно с тех пор, когда дизайном уровней стали заниматься не дилетанты, а специальные люди, получающие за это зарплату. Если вы считаете, что все это выглядит несколько леворезьбово, то так оно, собственно, и есть.

Между тем, нажав кнопочку Z и отправив камеру в свободный полет, мы сможем полюбоваться на то, как могла бы выглядеть ST:A, будь она Полностью Трехмерной. Ну что, неплохо. Взрывы взрываются, защитные поля светятся, прозрачность... ммм... прозрачнится. Только управлять боем совершенно невозможно, юниты не понимают, чего от них хотят, и слезно просят переключиться обратно в top-down. Ну, воля ваша, юниты.

Переключаемся

Как и было обещано (скромным мною) в июньском номере-99, ресурсами здесь работают офицеры и еще какое-то синее вещество. Опасения оказались напрасными — офицеры банально выращиваются на фермах, а вещество добывается харвестерами, здесь все стандартно. Вообще, “стандартно” — это оно, то самое слово. Услужливый интерфейс с миникартой, дошедшей до нас без изменений из Dune 2, система апгрейдов, алгоритм создания базы, не хватающий звезд с неба AI... Даже special abilities юнитов выглядят стандартными — парализующие лучи и агрегаты, отсылающие обратно отправителю все его выстрелы. Кажется, это бэд-карма всех Star Trek-игр: когда они не пытаются прикидываться оригинальными продуктами, честно продаваясь под видом “C&C (StarCraft, MoO) в подарочной упаковке n лет спустя”, из них выходит хоть какой-то толк. Свежим же идеям, кажется, лучше вовсе не появляться на свет — без содрогания вспоминать Starfleet Command никак не получается.

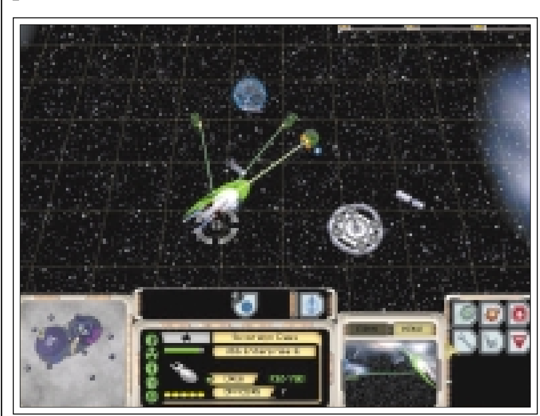
И еще — как ни пытаются лучшие собаководы слепить из Star Trek-игр эпохалки, получаются в лучшем случае “забавы на выходной”: очевидно, это и есть верхняя планка для подобных игрищ. В ST:A не то чтобы интересно, но, пожалуй, забавно играть — разработчики развлекают нас в меру своих способностей, то заставляя защищать базу определенное время до прихода основных сил, то устраивая рейды по тылам противника, то, опять же, принуждая улепетывать по туманностям от разгневанных родственников.

Несколько советов

1. Никогда не стройте сооружения на базе кучей. Klingon Subspace Ripple и Romulan Phoenix несут на борту оружие массового поражения, способное разом превратить ваше поселение в пыль, — с отличными, надо признать, спецэффектами.
2. Все ненужные сооружения, корабли, охранные станции и прочая, и прочая, подлежат переработке и конвертации в чистые ресурсы, кроме того, освобождается занимавший их экипаж. Пользуйтесь уж, ладно.
3. Borg Transwarp Gate — отвратительная аномалия. Как только что-то подобное появляется на горизонте, можете отправлять туда свои основные силы — именно здесь вскоре начнется атака.
4. Все местные суда, подобно старшим братьям из HW, имеют три режима поведения — по умолчанию стоит Aggressive. Пробуйте варианты.

◀ **Право слово, лучше бы они не показывали нам модели кораблей. Мы здесь нервный народец. Можем и тово... Полоснуть.**

Примерно как сериал “Менты”, Сергей Доренко и третья “Балтика” в одном флаконе, только во много раз забористей.



Уносите, или Типа анонс

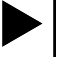
Итак, к концу лета мы ждем вас на очередном заседании нашего сплоченного коллектива, где прилюдному освежеванию подвергнется тушка Star Trek: New Worlds (во внутренней секретной документации УЧУ значащаяся как Star Trek — Battlezone), а к осени подоспеет и аутодафе Star Trek Deep Space Nine: Dominion Wars (он же Окорок, он же Одноногий, он же HW-клон во вселенной Star Trek). Оставайтесь с нами — будет весело. Билеты — во всех театральных кассах и, конечно, гомеопатических аптеках вашего города.

Мнения об игре

“Помните, какими занудными были последние серии Next Generation (телесериал такой. — **А.О.**), с минимумом боев и бесконечной дипломатией? Ха! Diplomacy is for suckers! В ST:A даже Федерация исповедует жизненный принцип Клингонов: “Если ЭТО двигается, то об ЭТОМ позаботится фотонная торпеда”, — пишут на сайте Daily Radar (www.dailyradar.com).

“Не можем не обратить внимание на некоторые вольности с балансом. Так, Klingon Bird of Pray, кошмар капитана Кирка и убийца сотен кораблей Федерации, в игре сильно сдала. Ее бластеры мощны, но имеют слабую броню и долго перезаряжаются, а ионных торпед и след простыл! Определенно, таких оплошностей допускать нельзя!” — поучают на сайте Sci-Fi Gaming (www.federationhq.net).





Мишура

Второе пришествие всегда труднее первого. Сначала все радуются новому лицу, встречают тебя с цветами и провожают со слезами на глазах. Так пришел Rollcage. Когда ты появляешься снова, старые знакомые на несколько мгновений отвлекаются от своих дел и удивленно спрашивают: “Ты, что ль?”.

Начните чтение с этой заметки!

Продолжение одной из самых успешных футуристических гоночных аркад на PC наконец-то увидело свет. За прошедший год игра успела обзавестись новыми трассами, новыми машинами и кучей новых игровых режимов. К сожалению, все режимы, кроме старых, что присутствовали еще в первой части, не вызывают практически никакого интереса, а если и вызывают, то ненадолго. К тому же немного испохаблена вполне приличная камера, которая нынче стала “интеллектуальной”, но ума так и не нажила. Один из несомненных плюсов Rollcage Stage II — возможность играть вчетвером даже на одной клавиатуре! Из остального — приятная, хоть и почти не изменившаяся графика, приличный звук, безумные скорости. Качественная игра, но чересчур похожая на саму себя “в детстве”.





михаил судаков

Rollcage Stage II вышел на люди именно в такой — весьма непринужденной — обстановке.

Первая часть игры обворожила буквально всех — от мала до велика, от Скара до Господина ПэЖэ. Чуть больше года назад она казалась (нет, не казалась — была) настолько новаторской и одновременно ностальгической... Настолько безудержно яркой и вместе с тем — стильной... В общем, игрой, по праву заслужившей звание Игры.

А что же Stage II? Тут все немного сложнее. Вторую часть мы ждали с плохо скрываемым нетерпением, поглядывая на часы и пресс-релизы Psygnosis, обещавшей золотые горы и — внимание! — Совершенно Новую Игру. Тот же Rollcage, но до чрезвычайности обновленный. Дождались? Угу. Как это обычно говорят в фильмах: “Вам какую новость сначала — плохую или хорошую?” Хорошая — ВЕРНУЛСЯ старый добрый Rollcage, а плохая — вернулся СТАРЫЙ добрый Rollcage. И тут уж ничего не поделаешь.

Отступник

Нарушу обет и начну описание с графики, на которую в последнее время стал смотреть свысока — ничем, дескать, меня уже не удивишь, даже и не пытайтесь прыгнуть выше головы. Все равно не получится. Действительно, между просто хорошей и отличной графикой разница уже не столь заметна, как три года назад. Сейчас даже откровенно проходные проекты научились выглядеть пристойно — как раз настолько, чтобы рецензента не тошнило, а основной массе игроков — нравилось.

Тем не менее визуально Rollcage 2 (ну его, этот Stage) весьма и весьма интересен. В первую очередь тем, что... не отличается от первой части почти ничем. То же небольшое количество полигонов в кадре. То же безумное и мастерское цветное освещение, заставляющее программистов из любимой Rage опасливо озираться по сторонам в поисках шпионов. То же обилие взрывов и всевозможных прозрачных спецэффектов. Та же отличная скорость на среднестатистическом игровом компьютере. Все то







же самое. Не верите? И я не верил. Достал с полки коробку с криво нацарапанным: "Игра номер 2", посмотрел. Так и есть. Удивительный феномен.

Единственное серьезное отличие — Rollcage 2 жестоко тормозит во время прорисовки некоторых глобальных взрывов, заполняющих весь экран. Предшественник таких фокусов себе не позволял.

Список смертников

Если вы просматривали заметочку про Rollcage 2 в прошлом УЧУ-номере, то знаете, что люди из Attention To Detail (восхитительное название!) упирали вовсе не на улучшенную графику (хотя обещали, Psygnosis их раздери, обещали!), а на огромное количество гоночных режимов.

Надо признать, что режимов и в самом деле предостаточно. Однако вместе с увеличением их числа столь желанное разнообразие нас отчего-то не посетило. Хотя если вдуматься в суть вопроса, то оно и правильно. Представьте себе, что шахматы, чьи правила оттачивались десятки млн. лет, стараниями господ из какой-нибудь ФИДЕ или ПША вдруг стали "разнообразнее". Совсем ненамного: увеличилось количество фигур, расширилась доска (20x20 — в самый раз)... Типа: "Че вы не улыбаетесь, встречайте — Шахматы Stage II". Гарри и компания смотрят на это дело, крутят пальцем у виска и садятся за свои до ужаса старые, но такие родные и интересные "восемь на восемь, конь ходит буквой "Г"".

Не буду перечислять все, о чем уже говорил, а просто пройдусь по тем режимам, которые явно не удались. Чтоб знали. Итак:

Demolition, как и ожидалось, требует от игрока разнести все строения на трассе, не делая исключений даже для осветительных мачт. Процесс идет на время, так что если не успеете — следующая трасса будет недоступна. Соперников нет. Совсем. Скучно.

Scramble — весело до тех пор, пока не стопоришься на какой-нибудь особо изуверской трассе. Дело даже не в том, что вы не можете проехать ее за отведенное время. Вы вообще не можете доковылять до финиша. Когда же трасса



Rollcage Stage II

Жанр Футуристическая гоночная аркада

Разработчики
Psygnosis и Attention To Detail
www.psygnosis.com и www.atd.co.uk

Издатель
Take 2 www.take2games.com

Сайт игры
www.rollcage-game.com

ИНТЕРЕСНОСТЬ
4

Сложность средняя
Графика ★★★★☆
Сюжет ★★★
Музыка ★★★★
Звук ★★★★☆
Управление ★★★★

СУТЬ Все, что есть хорошего в этой игре, пришло из Rollcage. Остальное — мишура.

Системные требования
Минимальные: Windows 95/98, Pentium 166, 32 Мбайта ОЗУ, DirectX 7.0-совместимый 3D-ускоритель, 4x CD-ROM.
Рекомендуемые: Pentium II 266, 32 Мбайта ОЗУ, DirectX 7.0-совместимый 3D-ускоритель, 8x CD-ROM.

Дополнительная информация
50 Мбайт на жестком диске.
Многопользовательский режим: 5 игроков — TCP/IP, IPX, Serial Cable.

Мнения об игре

"Rollcage Stage II — это больше, чем продолжение оригинальной игры. Первый Rollcage ознаменовал собой новую эру футуристических аркадных гонок. Он был быстрым, яростным и шикарным. К счастью, Stage II отберет у Rollcage пальму первенства и станет новым королем "четырехколесного веселья", — радуется Kevan Mander, Games Domain (www.gamesdomain.co.uk).

"Две части Wipeout и одна часть Mario Kart, смешанные, но не взболтанные, — чтобы вкус каждой остался, делают новый Rollcage победителем..." — выписывает рецепт Daniel Erickson с сайта Daily Radar (www.dailyradar.com; рейтинг игры: "Direct hit!").

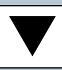
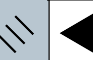
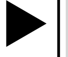


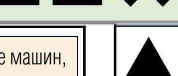
▲ Ну сколько можно повторять... Торчащие из стен трубы и плоскости — ДАВИТЬ!

▼ Да разве ж это трасса? Изуверство!

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.







наконец пройдена, за следующую браться нет уже никакого желания. Надоело.

Survivor — исключительно для асов с крепкими нервами. Такой режим, кстати, есть почти во всех файтингах, но там не заставляют драться с каждым противником по три раунда. А в Rollcage 2 — запросто. Три круга одной трассы, три круга второй, три круга третьей... Ох, беда — пришел вторым... Вон! Обидно.

All Tracks — вообще верх идиотизма. Прогулочка по всем трассам (спасибо хоть, что по одному кругу) усыпляет примерно на полпути, потому что соперниками, опять же, и не пахло. А ехать вроде бы надо — в конце дадут что-нибудь бонусное. В результате приезжаешь к финишу, оглашая комнату громогласным храпом, не получаешь ни-че-го, и храп перерастает в бессвязные ругательства. Подло.

Не выходит каменный цветок

Обещанные "несколько лиг" появились. В количестве пяти. Строго говоря, Rollcage 2 делится даже не на лиги, а на "кампании", коих три: Type I, Type II и Master. Хотя отличаются они минимально — количеством нарезаемых кругов на каждой трассе, а в остальном — почти то же самое. Кампания содержит от четырех до пяти лиг (а вот и отличия), и для прохождения лиги надо набрать больше всех очков на трех трассах и победить в Knockout (в этой гонке на каждом круге отсеивается последняя машина — и победитель финиширует в гордом одиночестве).

Здесь, кстати, кроется еще одно новшество. Кампании могут проходиться как в стандартном режиме, так и в TOTAL Racing. И если в первом случае очки начисляются за занятое место (10, 6, 3, 1, 0), то во втором — корректируются еще и в соответствии с тем, насколько агрессивно вы вели себя на трассе! То есть чем большему количеству народа вы успели напакостить, тем лучше, хотя про лидерство забывать все же не стоит. Что, дежа-вю? Да ведь это Demolition Racer!

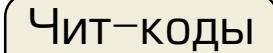
Значительная часть Rollcage 2 проходит в туннелях. Жаль, что они не всегда такие красивые.

Гарри и компания смотрят на это дело, крутят пальцем у виска и садятся за свои до ужаса старые, но такие родные и интересные "восемь на восемь, конь ходит буквой "Г".

Чит-коды

Их можно ввести где угодно — хоть в меню, хоть в самой игре. Причем кроме указанного действия некоторые читы влияют и на сам процесс гонки:

metropolis — все машины
mynameisneo — все кампании
inversion — зеркальный режим
wreckedonspeed — все типы игры (кроме Rubble Soccer)
warpspeedmrsulu — все трассы



Говорят разработчики

"Как и в любом сиквеле, у нас всего больше — больше машин, больше трасс и больше игровых режимов. Но дело не только в количестве, мы прислушались к критике Rollcage и придали игре большую глубину и продолжительность. Теперь она стала намного веселее и проще".



Тут бы возрадоваться, да не получается. Этот режим в Rollcage 2 совершенно не играбелен из-за коротких трасс и умопомрачительных скоростей — в среднем, любой круг проходится за 30 секунд, если не хватать скоростных бонусов и отчаянно тормозить. А если хватать и ехать аккуратно, то и подавно за 20-25. Помилуймягосподи, какое тут вредительство! Остановился, пострелял немного, а противники уже "делают" тебя на половину круга. Не катит. Увы.

Кстати, обещанную улучшенную камеру мы так и не получили. Вместо этого пришла интеллектуальная Stack-O-Cam, которая в случае потери управления еще больше запутывает. Она не висит сзади, а пытается "смотреть" всегда вперед по трассе, в результате чего машина поворачивается к игроку всеми сторонами по очереди, и катание по кругу поперек узкой трубы — занятие вполне обычное. Поди разберись на скорости 400 миль в час, где у этой штуки перед, а где зад, тем более что верха и низа нет в принципе.

Получили

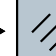
Выходит полная чепуха. Игра, которая могла стать еще краше, едва-едва не оказалась хуже своей предшественницы. Огромное количество режимов, которыми создатели ее наделили, совершенно не востребованы. Более того — за всем этим показушным разнообразием оригинальная Rollcage — та игра, которую мы любим, — почти не видна неискушенному игроку. Он начинает проходить все режимы подряд, вскоре плюет на это дело и заявляет, что Rollcage — дрянь. Бр-р-р. Кошмарное видение.

Но вот что я вам скажу.

На самом деле Rollcage все еще с нами. В Arcade и Classic Racing по-прежнему интересно играть, а цветомузыка, как известно, будет вечной. В игре полно трасс и богатый выбор машин, пусть зачастую и выглядящих, как сестры-двойняшки. В Rollcage 2 можно играть как одному, так и вдвоем, втроем и даже вчетвером! Тем более что Combat Mode (увы, только для двух и более игроков) весьма увлекателен.

Да, Rollcage Stage II не получит на этот раз "Нашего выбора" из-за банального самокопирования в своей "удавшейся" части и (будем честными) раздражающей иногда камеры.

Но не забывайте одного — таких скоростей нет больше нигде (разве что в Star Wars Episode 1: Racer, но там нельзя кататься по потолкам). Это очень серьезный аргумент.


Большая КРОКодила

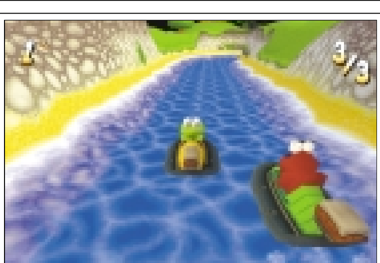
По причине неопытности, слабого знания основополагающего труда А.Э.Брэма “Жизнь животных” и манкирования в босоногом детстве сочинениями Корнея Ивановича, я наивно полагал, что крокодил и аллигатор суть одна и та же тварь божия.

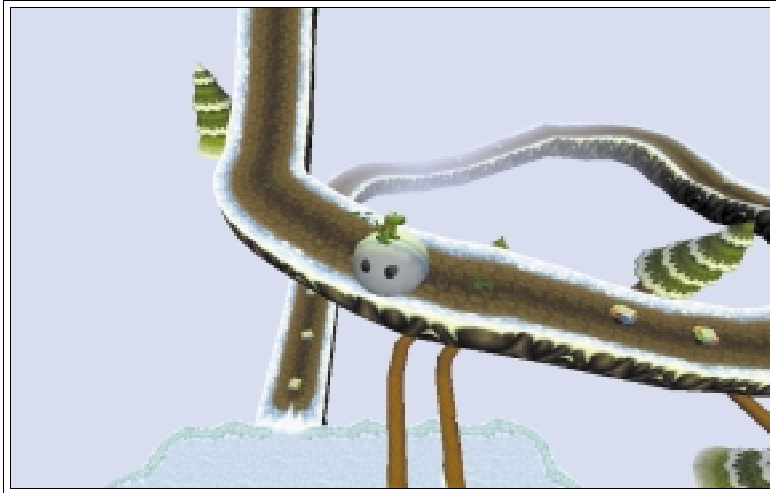
Начните чтение с этой заметки!

Еще один 3D-платформер (или просто аркада, если кому-то так понятнее) появился на PC. Croc 2 не привносит в индустрию абсолютно ничего нового, не блещет графическими или сюжетными наворотами, но при этом умудряется оставаться хорошей игрой. В самом деле: графика определенно не дотягивает до Rayman 2 (5 баллов и “Наш выбор”), игровые возможности — тоже. Дурацкая “интеллектуальная” камера, которая, к счастью, может быть низведена до уровня “виси сзади и не дергайся”. Несбалансированные уровни — иногда приходится проходить одно и то же место раз десять только потому, что создатели забыли разместить на середине пути чек-пойнт. Это — минусы.

Однако есть и плюсы. Отличная “тематическая” музыка, всегда создающая нужное настроение. Простое и настраиваемое управление. Приятная система бонусов, вместо “собери все алмазы” (как в Rayman 2) предлагающая найти на каждом уровне всего пять камешков разного цвета. Наконец, наличие некоего “экономического элемента”, как бы смешно это ни звучало. И самое главное — желание вернуться к игре даже после ее прохождения. Отсюда и оценка.







михаил судаков

Посещение официального сайта игры Croc 2 (см.) доказало обратное. Оказывается, “у аллигаторов верхняя челюсть имеет тенденцию перекрывать нижнюю, тогда как у крокодилов, наоборот, два больших нижних передних зуба перекрывают верхнюю челюсть”. Кто бы мог подумать.

Собственно, из-за двух торчащих, как сосульки, передних зубищ главного героя, игру и назвали Croc, а не Rayman. А ведь аналогии просматриваются, пусть и не такие очевидные, как в случае с Earthtworm Jim 3D (помните? он тоже изображал из себя вертолет и стрелял по врагам). Зато Крок умеет делать Boost Triple Jump...

О сколько нам отличий чудных...

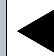
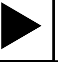
Компания Argonaut очень ответственно подошла к выбору главного героя, который, согласно последней моде, должен быть: а) очаровашкой; б) забавным. Это минимальная характеристика супергероя 3D-платформера, желающего понравиться юным (и не очень) игрокам. А еще ему противопоказан английский.

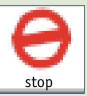
Таким и предстает перед нами мистер КРОКодил — зеленый, два зуба умильно торчат наружу, исключая при этом даже саму мысль о раздирании противников на маленькие кусочки, а вместо “Здрасьтедосвиданья” он бормочет что-то вроде “Оу-а-оу-э-дю”.

“Алава-ха-лава”, — отвечает ему Swamp Meet Pete, местный барыга, птица высоко полета, умеющий только две вещи — драть с крокодилов честно заработанные кредитки с его, Пита, портретом, и еще — переправлять их из одного мира в другой. Миров, кстати (или деревень, как они называются в игре), четыре — по числу племен Гоббосов, которых Зеленый будет не один раз выручать из лап подручных Барона Данте.

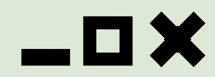
Чем Croc 2 отличается от прочих “прыгалок-собиралок”? Хитрой организацией уровней. Как уже сказано, имеются четыре деревни. Вы воль-

◄ **Если не соблюдать здесь КРАЙНЮЮ осторожность, можно умирать очень много раз.**







ны бегать по первой до тех пор, пока не выполните все задания, которые, по большей части, заключаются в банальном “Крок, войди в пещеру, там что-то непонятное, Гоббосам страшно!” с последующим начислением определенной суммы кредиток на крокодилий счет. Впрочем, встречаются и весьма неожиданные развлечения, как то: гонки на катерах и машинах, соревнования по прыжкам в высоту и, тысяча извинений, “кто сильнее пукнет”. Гоббосы развлекаются как могут, оставаясь при этом щедрыми трусами — самим догнать уходящий поезд лень, но всучить Зеленому пачку “зеленых” — это запросто. Он все равно пойдет к Swamp Meet Pete и потратит кредитки на дополнительные жизни и “попрыгунчики”.

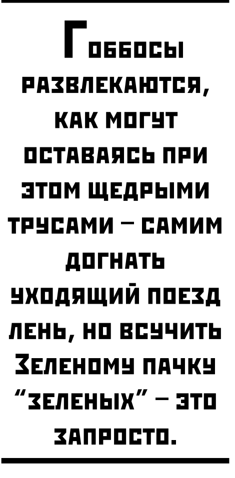
Такая вот идиллия.

Вопросы

Если судить исключительно по графике, то Croc 2 получит твердую четверку. С минусом, вытекающим из сравнения с Rayman 2. Картинка красива и ярка, но очень уж однообразна. Простенькие полигонные модельки врагов и друзей (кроме самого КРОКодила — он хорош), небольшая область видимости, после которой начинается или черная пустота, или синеватый туман... Это нам досталось от все еще эффективного рвотного средства “Сонимин Плейстейшевит”. И это плохо. После часа игры начинают утомлять темные шахты с неизменными кристаллами маны (все, с Nox’ом пора кончать), после двух часов — бескрайние снежные просторы, а после трех — все остальные причиндалы, которые умудряются повторяться даже в совершенно разных деревнях! Хотя, вот парадокс — утомлять они утомляют, но наблюдать их по-прежнему



А вот и купчишко... Поторговаться не хочешь, Пит?

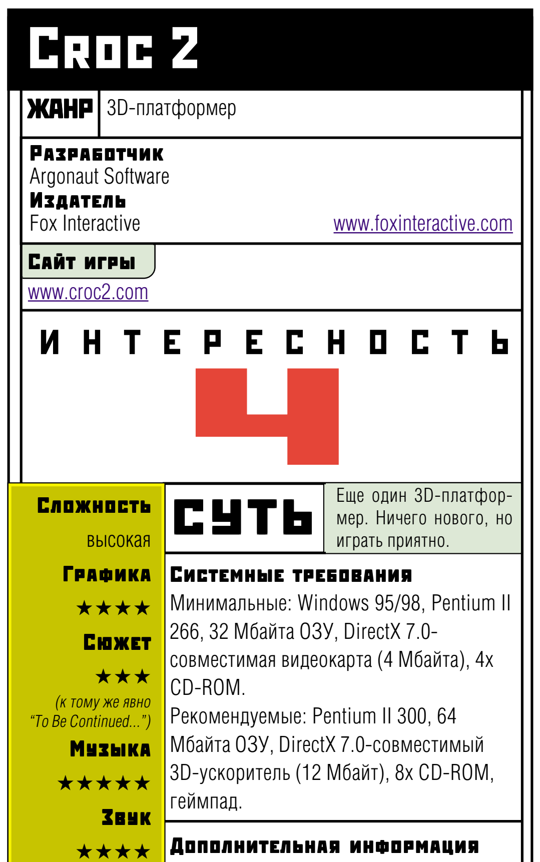




Да разве ж это Большой Босс? Вот у нас в редакции...

приятно, в особенности на фоне падающего снега или вызванного местным трусоватым шаманом дождя.

Да и вообще, игра в Croc 2 — странноватое занятие. В первые же десять минут знакомства влепляешь игре “3 с полтиной” и расслабляешься — все, оценки проставлены. Затем начинаешь играть, причем по-честному, потому что пройти хотя бы половину надо, а чит-коды и всевозможные трейнеры искать откровен-



Croc 2

Жанр 3D-платформер

Разработчик
Argonaut Software
Издатель
Fox Interactive www.foxinteractive.com

Сайт игры
www.croc2.com

Интересность
4

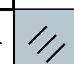
Сложность высокая
Графика ★★★★
Сюжет ★★★ (к тому же явно “To Be Continued...”)
Музыка ★★★★★
Звук ★★★★
Управление ★★★★

Суть Еще один 3D-платформер. Ничего нового, но играть приятно.

Системные требования
Минимальные: Windows 95/98, Pentium II 266, 32 Мбайта ОЗУ, DirectX 7.0-совместимая видеокарта (4 Мбайта), 4x CD-ROM.
Рекомендуемые: Pentium II 300, 64 Мбайта ОЗУ, DirectX 7.0-совместимый 3D-ускоритель (12 Мбайт), 8x CD-ROM, геймпад.

Дополнительная информация
Многопользовательский режим: отсутствует, лишь возможность Omni Play — одновременного управления Кроком двумя игроками.







но лень. Спустя два-три часа отрываешься от компьютера, оставив после себя изрядно взъерошенный стул, огорченного кота, которому так и не перепало ярких алмазиков с экрана, и кучу скверных слов, аккуратно заметенную в угол.

Если хорошенько подумать, то становится ясно, что играть в Croc 2 совершенно невозможно. И вовсе не из-за плохо реализованной "интеллектуальной" камеры, которую в любой момент можно сделать тупой, но удобной. Не дают покоя всего два вопроса. Первый: "Как я мог купиться на такую простенькую вещицу?", и второй: "Почему эта простенькая вещица иногда так дьявольски трудна?"



Динозавр недоделанный... От любой воды кашлять начинает!

Почему за расслабляющей гонкой на машинках а-ля Mario Kart следует езда на вагонетке, где каждая неправильно угаданная поломка железной дороги чревата потерей жизни? Почему легче убить Большого Босса (нет-нет, всего лишь Барона Данте), нежели проехать из пункта "А" в пункт "Б" на снежном коме? Почему я не могу пройти эту несчастную пещерку, в которой, казалось бы, нет ничего сверхсложного, уже целый час?

Много вопросов — один ответ.

Потому что!

Потому что иногда чек-пойнты (эдакие здоровые гонги) стоят на каждом шагу, а иногда — успеешь умереть десять раз, прежде чем найдешь хоть один. Потому что иногда враги начинают считать себя то ли робингудами, то ли квентиндорвардами и попадают в вас в десяти случаях из десяти, а вы даже не можете увернуться — заняты попытками удержаться на скользком льду и не свалиться в пропасть. Потому что довольно глупо носиться по всей деревне за недостающими деталями для чертового снеговика, которого бедный, несчастный Гоббо "уже почти слепил". Потому что быстро устаешь, раздражаешься и бросаешь игру.

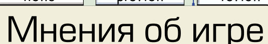
Чтобы через некоторое время вернуться и спросить себя: "Чего ради?".

А ради того, что есть возможность как расслабиться, так и немного попсиховать, что иногда полезно. Ради того, что мне нравятся КРОКовские вопли "Кушпляк!", "Язу-у!" и "О-йоп", они заставляют прыгать, вертеться и разбивать ящики просто так, смеха ради. Ради того, что некоторые "головоломки" заставляют хорошенько подумать. Ради того, что, несмотря на однообразность и техническую отсталость, выглядит Croc 2 именно так, как и положено 3D-платформеру. Ради того, что есть пятая, бонусная, деревня, добраться до которой можно, если... <неразборчиво>.

А еще ради того, что, пройдя всю игру, победив Барона Данте, найдя свою крокодилью семью на необитаемом острове и просмотрев титры, ловишь себя на том, что, как ни в чем не бывало, играешь дальше, заглядывая в плохо исследованные пещеры и собирая разноцветные алмазы — для коллекции и ради очередного бонус-уровня... Это ли не признак хорошей игры?

Господам же, кричащим, что "Croc 2 — лажа, детство и попсня!", скажите, что Мишель передавал им сердечный привет и величал снобами. Слово в слово, ОК? Тогда расскажу, как попасть в бонус-деревню.

Спустя два-три часа отрываешься от компьютера, оставив после себя изрядно взъерошенный стул, огорченного кота, которому так и не перепало ярких алмазиков с экрана, и кучу скверных слов, аккуратно заметенную в угол.



Мнения об игре

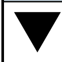
"Хе-хе, Croc 2 — рулез.... но через несколько дней от него начинаешь уставать, потому что он всегда один и тот же... " — замечает некто Dexterious на форуме сайта HotGames (www.hotgames.com).

"Не самая худшая игра, но недостатки и явное отсутствие творческого потенциала не позволяют нам порекомендовать ее даже самым юным игрокам. Если родители хотят доставить своим детям радость, то пусть лучше усадят их за какой-нибудь простенький графический редактор — так выйдет дешевле и намного веселее", — рубит правду-матку Jim Preston с сайта Daily Radar (www.dailyradar.com).

"Думаю, что более молодые игроки должны получить большое удовольствие от этой аркады, но ветераны, я уверен, найдут камеру дурацкой, а геймплей — слишком примитивным. Проще говоря, Croc 2 громко рычит, но не так уж и больно кусается", — успокаивает всех Drexel Spivey, сайт Game-Over.Net (www.game-over.net; рейтинг игры: 69%).

Несколько советов

1. Не забывайте о Boost Triple Jump. Его легче всего выполнить так — три раза подряд быстро нажать "Прыжок" и не отпускать клавишу, пока Крок не прыгнет повыше.
2. Если есть возможность, покупайте Gummy Saver Jumps за 80 кредиток — они подходят практически для всех случаев. Хотя лучше всего иметь полный набор.
3. Механического Гоббо нужно использовать на круглых деревянных площадках. Как — разберетесь сами.
4. Если собрать 50 обычных алмазов — прибавится одна жизнь. Пять специальных цветных алмазов дают доступ к мини-бонус-уровню.
5. Кувшин с сердечком, который продается у Swamp Mete Pete (иногда его можно найти и на уровнях), увеличивает максимальное количество жизней.
6. Не жадничайте. Очень обидно умереть перед самым выходом с уровня только из-за того, что потратил две жизни, пытаясь захапать десяток обычных алмазов.






Старые песни о г.

Меткость и живость народного языка продолжает повергать редакцию УЧУ в трепет. Вот один из последних примеров критического высказывания в адрес отдельных представителей авторского коллектива: “Нет бы просто сказать говно, так он что-то там про произведение искусства говорит”.

Начните чтение с этой заметки!

А ведь предупреждать надо было. Неподготовленный человек при виде ЭТОГО запросто может утратить всякую веру в человечество и записаться в Аум, а то и в запой. На месте Лукаса я подал бы на Ronin в суд и пустил их по миру. Поразительно, но в игре, рожденной побеждать, ужасно все — от первого спрайта до последнего полигона. Графика неряшлива, ландшафт бледен и нищ, модели никуда не годятся; единственным утешением может служить достойный AT-AT — кажется, ради него одного и затевали всю эту волынку.

Все это, впрочем, еще можно было бы стерпеть, если бы не целый букет других, гораздо более серьезных проблем. Ужасное управление камерой, жуткий интерфейс, нежизнеспособная система command points — все это ждет вас с распростертыми объятиями и сделает все возможное, чтобы низвести развлечение до уровня адской работы. Авторы также навлекли на свои головы не один вагон проклятий, взявшись додумывать за самого Лукаса новые образцы техники. Вышло беспомощно и жалко, а вместо суперузнаваемого Star Wars-стиля получилась какая-то мерзкая эклектика.

Снимем шляпы — последняя в обозримом будущем игра по мотивам Великой Трилогии оказалась полнейшим провалом. И, кажется, плитой на могиле Полностью Трехмерных RTS.





Фраза между тем как нельзя точно характеризует предмет нашего сегодняшнего разговора.

Только что я посещал французский сектор Интернета (тот, который заканчивается на “fr”) по какой-то пустячной надобности. Наткнулся на франкоязычную рецензию Force Commander — единственным словом, которое мне удалось понять, было регулярно повторяющееся “sucks”. Франция, что вы хотите. Утонченные люди.

А ведь могли бы и полоснуть

Сказать, что мир встретил Force Commander плохо, — это не сказать ничего. То, что вы видите ниже на вставке под заголовком “Мнения об игре”, — это еще, можно сказать, признания в любви. Остальные высказывания непубликабельны по цензурным соображениям: мы не можем себе позволить осквернять эти священные страницы площадной бранью.

Самое неприятное в том, что все до последнего слова — святая правда. Эта игра больше всего похожа на свою собственную пре-альфа-версию. Три года, которые разработчики потратили на ее возделывание, они смело могут считать вычеркнутыми из жизни. А главный ужас заключается в том, что окончание производства игр по мотивам Великой Трилогии пришлось на такую фальшивую, как 90 процентов коньяка “Наполеон”, ноту. Дальше будет хуже. Под личиной Dark Forces III (название неофициальное) скрывается позорный Episode I: Obi-Wan от третьего лица (<cenzored>!) на движке от Indiana Jones and the Infernal Machine (<cenzored>, просто <cenzored>!). Ждите официального анонса на E3. Мы уже знаем страшную и <cenzored> правду.

Но вернемся к несчастному Force Commander (FC). Лично для меня интрига проекта заключалась в новых образцах Star

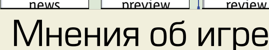
◀ **Несознательные англоязычные рецензенты утверждают, что заставка — единственное, что в этой игре удалось. Категорически не согласен! Экраны Loading тоже вполне симпатичные.**







Wars-техники — если вы помните (см. УЧУ за август-99), именно их наличием больше всего кичились создатели. Они говорили, что демиург Лукас чуть ли не собственноручно утверждал каждый чертеж каждого нового агрегата. Скорее всего, они что-то перепутали — ибо новая техника просто безобразна. Но, впрочем, здесь возможны варианты — после Джа-Джа Бинкса, идиотских дроидов Торговой Федерации и красномордого рогоносца Дарта Мола (ярчайший пример вырождения



Мнения об игре

"Давайте начнем с графики. Я не хочу долго рассуждать и скажу прямо: она очень, очень плоха. Этот движок не произвел бы никакого впечатления и на заре ускоренной трехмерной графики, а о двухтысячном годе нечего и говорить. На самом деле, он немного похож на тот, что был в Rogue Squadron, только тот выглядел приличнее", — Sci-fi Gaming (www.federationhq.net).

"Игра с большим потенциалом просто разгромлена своей же собственной ужасной графикой и музыкой. Я говорю серьезно — держитесь от нее подальше. Даже если вы просто перевернете коробку и внимательно посмотрите на скриншоты, это может сделать вас идиотом до конца жизни", — Game-Guru.net (www.game-guru.net).

"Только что я читал отзыв о Force Commander на одном фанатском форуме — ребята называли это словами "beautiful" и "amazing". Странно. Очевидно, мы говорим о разных играх..." — Gamer's Alliance Strategy (www.ga-strategy.com).



Планерка с участием призрачного пса Д.Вейдера. На последнего лучше не смотреть — он ужасен и состоит из неотесанных кубов.



Star Wars: Force Commander

Жанр RTS

Разработчики
Ronin Entertainment www.roningames.com

Издатель
LucasArts www.lucasarts.com

Сайт игры
http://www.lucasarts.com/products/forcecommander/

ИНТЕРЕСНОСТЬ
2

Сложность средняя
Графика ★
Сюжет ★★★
Музыка ☆
Звук ★★★
Управление ★

Суть
Черный шар. Провал. Пародия на альфа-версию. Самое жестокое разочарование нескольких последних лет, считая BZII. Подчеркните нужное сами — более изощренного издевательства лицензия Star Wars, кажется, еще не знала.

Системные требования
Windows 95/98, Pentium II 266, 64 Мбайта ОЗУ, ускоритель с поддержкой Direct3D, 8x CD-ROM.

Дополнительная информация
Готовьте полгигабайта свободного места на жестком диске.

великой саги, просто яр-чай-ший) удивляться уже ничему не следует.

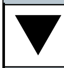
Дело, видите ли, даже не в том, что новые изобретения плохо выглядят (хотя они действительно плохо выглядят) или коряво передвигаются (хотя и передвигаются они коряво). Все хуже. Они — обыкновенные. Обыкновенные танки из любой sci-fi RTS. Обыкновенные ремонтные дроиды из любой малобюджетной фантастической киноподелки. Они полностью выбиваются из стилистики, ломают к чертям весь выстроенный Лукасом мир, где не было изобретено колесо и огнестрельное оружие, — если вы внимательно смотрели нужные фильмы, то поймете, о чем я. От Ronin, конечно, не следовало ждать подвигов — они заштатные разработчики из третьей лиги. Но издавать ТАКОЕ под маркой LucasArts!..

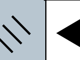
Сказать, что мир встретил Force Commander плохо, — это не сказать ничего.

Сносно выглядит, пожалуй, только одноместный AT-PT (All Terrain Personal Transport) Империи, да еще, наверное, AT-AT Barge — примерно так я себе и представлял транспорт, доставляющий шагающие ужасы с орбиты. Но жукообразный AT-AA (Anti-Air) на шести коротеньких ножках уже вызывает суровое недоумение, а колесный (здесь должен был быть восклицательный знак, и не один) Troop Transport, подозрительно похожий на Наш Савецкий БэТэЭр, и гусеничный танк повстанцев просто не лезут ни в какие ворота. Уже за одно это я стер бы FC в китайский порошок от тараканов. Но.

Деконструктивизм

Знаете ли, за последнее время я что-то привык к мелкобуржуазным удобствам. Скажем, куда тыркну мышью — туда юниты и побежали. Куда той же мышью поведу — туда экран и поворачивается. Вы понимаете, верно? Так вот. Слова "интерфейс FC" и "изнасилование" являются синонимами. Навигация, заметим в скобках, всегда была больным местом Полностью Трехмерных — здесь же это не просто больное место, а, будь я неладен, сотрясение мозга и заворот кишок в один прием.







Краткий совет

Если вы не можете это видеть, скачайте патч, доступный по всему Интернету. Правда, он ничего не исправит. Хотя у меня есть приятель, который один раз видел человека, однажды говорившего по телефону с обладателем этого патча. Так вот, он вроде бы стабилизирует multiplayer.

Несмотря на то что все телодвижения камеры осуществляются мышью (кроме zoom'а — он, по какой-то жутко пугающей девелоперской прихоти, исполняется исключительно с клавиатуры), передвинуть экран туда, куда вы хотите, практически невозможно. Камера выписывает немыслимые пируэты, застревает в неровностях ландшафта, искренне не может понять, что мы от нее хотим, и навлекает на себя тем самым железный поток всесокрушающей обсценной лексики. Отдельная история с zoom'ом. Его нет. Мы привыкли называть этим импортным словом плавное масштабирование происходящего, правда? Так вот, в FC масштабирование — это несколько резких скачков камеры вверх-вниз от ландшафта. Дальность скачков фиксирована — в итоге нам показывают то малоаппетитный close-up копошащихся на земле прямоугольных пехотинцев, то вид с такой высоты, на которой AT-ST с 32-битной текстурой уменьшается до размеров пикселя. Кстати, именно с максимальным удалением и имеет смысл играть — тогда не видно корявого кошмара детализации и есть возможность хотя бы примерно составить себе представление о происходящем.

Кстати, тут вот еще что. Первые несколько миссий проистекают на Татуине — песок, несколько заблудших Tusken Raiders, все дела. После чего успевшего смириться с тяготами жизни несчастного потребителя без предупреждения бросают на Yavin.

Во где страсти господни.

На "пол" натянута одна (единственная) текстура грязно-зеленого цвета, а у деревьев — по два полигона на брата. Причем деревья являются миражом чистейшей воды — сквозь них с удовольствием маршируют зольдаты и даже, вы будете смеяться, пролетают speeder bikes... Я аплодировал стоя. Кстати, ни один из объектов игры не отбрасывает тени. Коих сильно не хватает. Оказывается, к хорошему очень быстро привыкаешь.

О, и еще. Брифинги в FC полностью трехмерны, мы можем вертеть камеру, заглядывать в очи высшему командному составу и любоваться картой миссии, которая странным образом выглядит красивее, чем сама миссия. Иногда там появляется "привид" Дарта Вейдера — это происходит в первой половине игры, до пробуждения нашего классового сознания и перехода под знамена повстанческой вольницы.

И пара слов об интерфейсе в качестве последнего гвоздя. Интерфейс занимает ровно треть экрана, почти полностью бесполезен и никуда не желает убираться.

Мерзавцы надругались даже над классической темой Star Wars — единственной вещью, которая оставалась неизменной на всем протяжении сериала.

Use your mind, Люк

Вволю покошмарив со светлыми чувствами SW-поклонников, бесчеловечная компания Ronin не менее жестоко обошлась и с канонами RTS вообще. Завзятому стратегу играть в FC — оскорбительно. Не завзятому — мучительно. Ибо "Оскар" в номинации "Наиболее изощренное глумление над системой ресурсов" уходит, однозначно, к FC.

Как вы, несомненно, помните, LucasArts обещала учредить Command Points — нечто, что грозило перевернуть мир RTS вдребезги пополам. То, что получилось в итоге, без всякого преувеличения ужасно. Мы не можем рассчитывать свои возможности в строительстве войск даже приблизительно. CP даются за очень странные деяния и в совершенно непрогнозируемых количествах — так, например, выясняется, что для выполнения secondary goal (300 CP) приходится положить пару десятков AT-ST и взвод-другой солдат общей стоимостью в несколько тысяч этих самых points. Соответственно, контролируемые компьютером вороги совершенно не забивают себе головы такими глупостями и просто валят и валят, и валят, и валят, и валят. Их много? Нет, их — орды. Пресечь вакханалию можно лишь захватив Command Center. Но кто ж позволит...

Да, а еще эта доставка с орбиты... Заказав на заработанные трудовые command points подкрепление, нашим основным занятием становится ожидание (враг в это время, напомним, валит и валит, и ва...) — орбитальный шаттл только один и не слишком вместительный. Кроме того, садиться он может исключительно в районе нашей базы, и как все это сочетается с понятиями "реалистичность" или, скажем, "элементарная логика", я предлагаю вам подумать самим в свободное время.

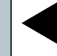
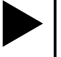
И вообще

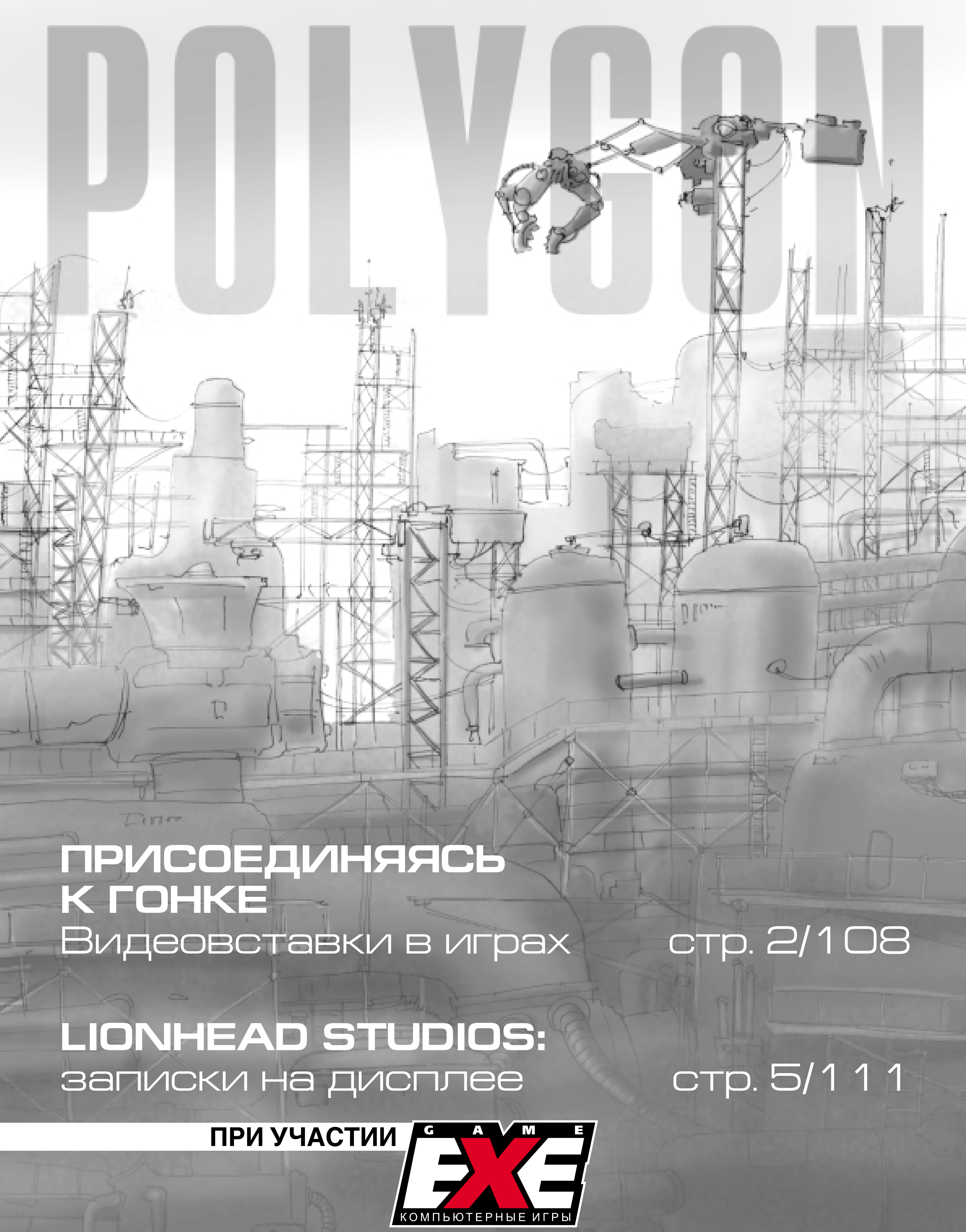
Все вышеперечисленное было лишь прелюдией к Самому Страшному. Мерзавцы надругались даже над классической темой Star Wars — единственной вещью, которая оставалась неизменной на всем протяжении сериала.

Они сделали ее техно-ремикс.



Иногда, напрягшись и собрав всю себя в кулак, игра выдает неплохие ракурсы. Однако излишне дистрофичные конечности AT-AT и эти ужасные рамки с наслаждением все портят.


POLYGON
ПРИСОЕДИНЯЯСЬ К ГОНКЕ
Видеовставки в играх
стр. 2/108
LIONHEAD STUDIOS:
записки на дисплее
стр. 5/111
ПРИ УЧАСТИИ
GAME
EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Введение в Маэстро

Режиссер, сценарист, разработчик

В жизни и творчестве Хола БАРВУДА (Hal Barwood) литература, кино и компьютерные игры переплелись самых чудесным образом. В какой бы ипостаси он ни выступал, он всегда оставался творцом, постоянно расширяя и синтезируя свои поиски в искусстве.

Будучи самым младшим ребенком в большой семье, Хол был довольно замкнут и много фантазировал, разговаривая сам с собой. Увиденные в детстве фильмы зародили в нем страсть к выдуманным мирам. С тех пор он постоянно искал удобную нишу, чтобы уйти от скучной обыденности реальной жизни и дать волю фантазии.

Хол вырос в Нью-Гемпшире, на восточном побережье Америки, но там не снимали кино. Рядом был только престижный Дартмутский колледж, в котором, кстати, был изобретен BASIC. Он стремился в Голливуд и сумел перебраться на западное побережье США, когда был принят в аспирантуру киноколледжа при университете Южной Калифорнии, этой знаменитой кузнице кадров для кино- и игровой индустрии. О том, как делать кино по-новому, как с помощью новейших технологий воплощать на экране фантастические миры, Хол часто и подолгу спорил за кружкой пива со своими друзьями-однокурсниками Джорджем и Стивом. Сейчас едва ли сыщется тот, кто не слышал фамилии Лукас и Спилберг. А тогда все они только начинали.

Вместе со Стивеном Спилбергом и Мэтью Роббинсом, еще одним другом, а впоследствии постоянным соавтором, Хол Барвуд написал сценарий фильма Sugarland Express, ставшего первой режиссерской удачей Спилберга. Легкий штришок к портрету нашего орденоносного героя: в 1974 году этот фильм получает премию Каннского международного кинофестиваля за лучший сценарий. В следующем году Спилберг выпустил культовый фильм Jaws (знаменитые “Челюсти”), в написании сценария которого участвовала та же неразлучная троица. Кстати, спустя два года Спилберг снял своих друзей Хола Барвуда и Мэтью Роббинса в качестве актеров в своей новой картине Close Encounters of the Third Kind, ▶

Присоединяясь к гонке

Видеовставки в играх*

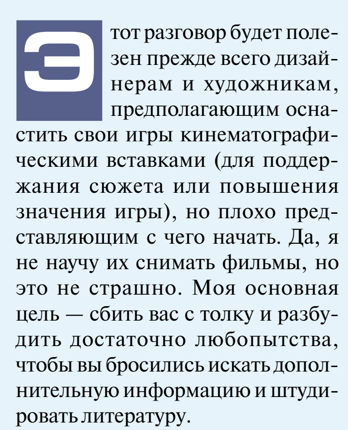
Хол **БАРВУД**

Наше искусство — искусство компьютерных игр — создается на наших глазах, и законы его пока туманны. Некоторые из нас считают, что помимо прочего мы должны получить собственную форму динамического визуального самовыражения, потому что его законы тоже выглядят туманно. Но судя по постыдному невежеству, которое время от времени проявляется в попадающихся мне играх, некоторые разработчики убеждены, что никаких законов вообще нет, просто потому, что они о таковых не слышали. Так что для многих может оказаться сюрпризом то, что “язык кино” сформировался как прочный свод знаний около 75 лет тому назад и с тех пор мало изменился. Вы же не думаете, что настоящая работа кинорежиссера — это походы по ресторанам?



Хол Барвуд.

Фото Михаила Новикова.



Этот разговор будет полезен прежде всего дизайнерам и художникам, предполагающим оснастить свои игры кинематографическими вставками (для поддержания сюжета или повышения значения игры), но плохо представляющим с чего начать. Да, я не научу их снимать фильмы, но это не страшно. Моя основная цель — сбить вас с толку и разбудить достаточно любопытства, чтобы вы бросились искать дополнительную информацию и штудировать литературу.

Маленькая ремарка, прежде чем мы начнем: я старый киношник и игровой дизайнер, любящий игры, в которых есть сюжет. Нижеследующая информация отражает мое видение лучшего способа использования видеовставок в играх. Иначе говоря, информация очень субъективна, в вашем случае все может выглядеть совсем иначе...

БАЗОВЫЕ ИДЕИ

До изобретения кинотехнологии в конце 19-го века никто и не догадывался, что фильмы возможны, не говоря уже о том, как они будут устроены.

1. Кадр

Без чего-либо снятого на кинопленку или видео кино как вид развлечения невозможно. Таким образом, базовым кинематографическим материалом являются отдельные движущиеся изображения. Они требуют дизайна самих себя и дизайна того, что из них получается. В 1895 году братья Люмьер, повесив простыню на веревку, брали с ошарашенных парижан немалые деньги за просмотр изображения движущегося поезда. Для наивной аудитории это было завораживающее зрелище. В то время еще можно было верить, что фильмы всегда будут состоять из одного длинного кадра и ничего более — как спектакль, записанный в театре, с постоянным и непрерывным действием в качестве обязательного требования для понимания происходящего.

2. Склейка

К 1902 году, когда Эдвин С. Портер снимал свой фильм “Жизнь американского пожарного”, кинематографисты уже осознали, что это не метод. Аудиторию можно заставить понимать набор отдельных кадров — кусочков, отснятых в разное время в разных местах и связанных только прямой склейкой, — как единое целое. Непрерывность действия не только перестала быть необходимой, она стала вредна.

3. Теория фильма

Однако осталась проблема. Не все кадры склеиваются. Некоторые комбинации выглядят лучше, чем другие. А в некоторых случаях склейка создавала очень странные эффекты, которые никто себе и вообразить не мог, намекая на огромную выразительную силу, которая только и ждала, когда же ее кто-нибудь запряжет. Таким образом, в первом десятилетии двадцатого века был выработан язык

*Предлагаемый вашему вниманию материал является адаптированной записью лекции, прочитанной Холом Барвудом на только что состоявшейся Game Developers Conference (см. репортаж о Конференции в новостном блоке журнала).

кино, который задавал набор законов для создания кадров, не только успешно склеивающихся, не вводя зрителя в замешательство, но и производящих определенный эмоциональный эффект.

ОТКРЫТИЯ

Вот несколько открытий, сделанных ранними кинематографистами:

ЭФФЕКТ КУЛЕШОВА: кадр с изображением актера, врезанный между кадрами тарелки с супом, тела в гробу, играющей девочки... Выражение лица актера не меняется, но зрители воспринимают голод, тоску, отцовскую любовь за счет простого сопоставления.

ИСКУССТВЕННЫЕ ЛАНДШАФТЫ: перенос Белого дома в Москву.

СИНТЕТИЧЕСКАЯ ЖЕНЩИНА: образ, склеенный из губ одной женщины и ног другой.

ПАРАЛЛЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ: события, происходящие в разное время в разных местах с разными актерами, понимаются как отдельные части единой истории.

Важный урок: как заметил Хичкок, “кино — это жизнь, из которой вырезано все плохое”.

ЭЛЕМЕНТЫ КИНЕМАТОГРАФИИ

Ниже приведен короткий набор важных элементов фильма. Он далеко не полон, но показывает некоторые из возможностей и опасностей при создании кинофильмов...

1. Актеры и игра

Кинофильмы записываются, но основным элементом остается актерская игра, благодаря чему на свете и существуют кинозвезды. Однако подбор актеров и актерская игра слишком сложны, чтобы обсуждать их сейчас. Так что давайте отметим, что этот аспект существует, и двинемся к чисто кинематографическим идеям...

2. Образы и сцены

Оказывается, расположение и масштаб изображений в отдельных кадрах очень важны при производстве фильма, как и согласование движений актеров и камеры. Несколько простых наблюдений:

Ранние кинематографисты размышляли, будет ли изменение видимого размера актера в разных кадрах заставлять зрителя думать, что тот вырос или усох. Нет. Такого не случается — и это очень важное открытие, которое привело к появлению крупных планов.



Кадр из кинофильма Indiana Jones And The Last Crusade. Та самая венская библиотека.

Фокусное расстояние объектива диктует перспективу. Быстро выяснилось, что широкоугольные объективы усиливают передачу движения и глубины, а телеобъективы, наоборот, ослабляют и то и другое.

Освещение очень важно для передачи трехмерности и эмоциональных оттенков. Жесткий свет придает актерам злой или обеспокоенный вид, а мягкий делает их романтичными.

Стройте сцены так, чтобы они хорошо выглядели на экране. Двигайте актеров в кадре для расстановки акцентов. Обратите внимание, что в фильме люди стоят ближе друг к другу, чем в реальных жизненных ситуациях. А еще отметьте, что никто не замечает этой неестественности.

Грубо говоря, большие изменения в изображении несут больше силы, чем маленькие. Если один актер бьет другого, то чем крупнее кулак, пролетающий в кадре, тем лучше.

Кадры живут своей жизнью. В каждом должно что-нибудь произойти. Без события кадр мертв.

3. Кинематографическое выражение

Обратите внимание на то, что делением важных событий сюжетного хода на небольшие кадры, тщательно подобранные, отснятые и склеенные, вы можете повысить эффект от изображения при помощи нескольких важных способов. Например:

ТЕЧЕНИЕ ВРЕМЕНИ. Скучные, некритичные для повествования моменты могут быть уменьшены или вообще вырезаны. В то же время события, слишком быстрые для полноценного восприятия, могут быть растянуты для усиления их воздействия. В общем, подходящая скорость повествования может быть создана механически, подбором времени между склейками.

ДРАМАТИЧЕСКИЕ АКЦЕНТЫ. То, что наиболее интересно в данный момент в данной сцене, должно быть на экране прямо сейчас! Часто КРУПНЫЙ ПЛАН важен для понимания настроения и намерений актера. Когда актер один в кадре, это акцентирует его или ее эмоциональное состояние. Кадр, снятый через плечо, подчеркивает окружающую социальную ситуацию. ВСТАВКА (крупный план рук, реквизита или чего угодно, кроме, разумеется, лица актера) часто показывает не меньше, чем любой другой метод. Спичка, поджигающая фитиль. Нога, вдавливающая педаль тормоза, когда водитель замечает голосующую на обочине женщину.

ЭКСПРЕССИВНАЯ ТОЧКА ЗРЕНИЯ. Фильм или видео обычно не рассказывают историю от чьего-то конкретного лица. Камера — это бестелесный призрак, витающий там, где удается поймать лучший кадр. К примеру, как камера попала в космос — снаружи Apollo 13? А как она может упасть с тринадцатого этажа вместе с каким-нибудь злодеем-неудачником и уцелеть, чтобы поведать нам о результатах? Гм... Она просто это делает, без усилий, только потому, что аудитории интереснее результат, а вовсе не способ его достижения. Когда драма, разворачивающаяся

▶кинофантазии о внеземных цивилизациях, которой пришлось в тот год соревноваться с первой частью “Звездных войн” Джорджа Лукаса.

В качестве продюсера и сценариста (всего им написано более десятка киносценариев) Хол Барвуд снял фильмы Corvette Summer (1978), комедию о незадачливых похитителях “Корветов”, и Dragonslayer (1981), фантастическую сагу в декорациях средневековой Англии. И хотя Dragonslayer не принес ожидаемого кассового успеха, Хол Барвуд мог точно утверждать, что четыре миллиона долларов (треть всего бюджета фильма), потраченные на сотворение и анимацию исполинского дракона, не пропали даром. Фильм дважды выдвигался на премию “Оскар”: за лучший сценарий и лучшие спецэффекты (которые были сработаны на одной из фабрик друга Джорджа).

В 1985 году Хол Барвуд в качестве режиссера и сценариста снял свой последний фильм Warning Sign. И затем с головой ушел в компьютерные игры. Двадцать лет назад он сам выучился программировать для Apple 2 и написал свою первую текстовую РПГ. Говоря о различиях между кино и играми, Хол как-то заметил: “В кино вы работаете просто на зрителя, в играх же — это не столько зрители, сколько соучастники. В кино повествование спрессовано, тогда как в игре оно может долго и извилисто течь, как в толстых романах русских писателей...”

Будучи дизайнером и руководителем проектов в одной из фирм LucasArts, Хол Барвуд создал целый ряд выдающихся игр: Indiana Jones and the Fate of Atlantis (1992), Star Wars: Rebel Assault II (1995), Outlaws (1997), The Curse of Monkey Island (1997), Star Wars: Yoda Stories (1997), Indiana Jones and the Infernal Machine (1999). Его имя также значится в титрах Full Throttle! (1996). И хотя он не участвовал в создании первых двух частей Monkey Island, дотошный любитель квестов сумеет отыскать в Monkey Island 2 секретную рецензию на эту игру, написанную самим Холом Барвудом.

Кстати! Первый приславший этот текст в редакцию, получит роскошный приз!

Михаил **НОВИКОВ**

на экране, того требует, камера легко переходит к взгляду из глаз героя, но делать это дольше, чем на несколько секунд, не принято.

ПОДЪЕМ КАМЕРЫ. Камера внизу означает, что персонаж сам управляет своей жизнью; камера наверху — значит, судьба вступила в свои права и герою придется ей следовать.

БЕСПОКОЙСТВО. Когда аудитория знает о природе происходящего, это и есть беспокойство. К примеру, мы снимаем двух людей, разговаривающих за столом. Если мы вставим в середину разговора кадр с бомбой, тикающей под этим самым столом, мы как раз и получим беспокойство. Если кто-то прыгает в такси и кричит шоферу: "В аэропорт! Торопитесь, или я пропущу свой самолет!", и мы продолжаем эту сцену кадром, где показаны плотно забитые машинами улицы, то тоже получим беспокойство. Держите аудиторию вовлеченной в происходящее, информируя ее о проблемах и целях.

4. Мир левого и правого

В жизни необходимо чувство навигации, чтобы осознать свое положение и скорость в трехмерном пространстве. Помнить о севере, юге, западе, востоке, верхе и низе важно для нашего здоровья и счастья. А вот в фильме все не так. В нем абсолютно все урезано до двух положений: лево и право. Многие не сразу схватывают эту пугающую идею, но это правда. Режиссеры, разработчики игр должны помнить о множестве аспектов этого принципа. Например:

УСТАНОВОЧНЫЙ КАДР — кадр, который показывает все объекты на своих местах в сцене, чтобы аудитория заранее увидела важные пространственные взаимосвязи.

ЛИНИЯ СЦЕНЫ — воображаемая эластичная линия, протянутая между двумя самыми важными элементами сцены, показанной в установочном кадре. Не пересекайте ее просто так!

ПОКРЫТИЕ — если в установочном кадре есть два актера, стоящие лицом к лицу, причем Алиса смотрит вправо, а Боб — влево, то крупные планы, правильно склеенные с более широким планом, обязаны сохранить эти направления. Да, и еще одно: актеры никогда не смотрят в камеру.

ПРОГРЕСС КАМЕРЫ — во время погони все движение должно происходить примерно в одном и том же направлении в каждом кадре. (Очевидное исключение: сложная погоня на грузовиках в фильме Raiders.)



Indiana Jones And The Last Crusade. Чем крупнее кулак, пролетающий в кадре, тем лучше.

5. Кинематографический стиль

Свод правил — это набор основополагающих и руководящих принципов. Вот несколько, самых простых:

ВИЗУАЛЬНОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ. Показывайте, а не рассказывайте! Объясняющий диалог слишком слаб, видеоряд гораздо сильнее. А поведение — самый сильный вариант. Помните Индиану Джонса, когда он находит надпись "Х отмечает ту самую точку" в венской библиотеке в фильме "Последний поход"?

ЭКОНОМИЯ. Уберите необязательные детали. Герои фильмов могут объехать вокруг земного шара в эпическом путешествии, длящемся недели или месяцы, но они вряд ли поменяют при этом одежду. Их личная гигиена редко доступна острому взгляду зрителя. Что они делают между сценами? Кто знает? И кто этим интересуется? Фильмы содержат столько моментальных деталей, что аудитория сама придумывает соединительную ткань, чтобы сгладить острые углы истории, которую ей рассказывают. Такой вариант участия — это как раз одно из удовольствий от просмотра кинофильма. Не лишайте аудиторию этого удовольствия!

ЯСНОСТЬ. Чтобы избежать непонимания, когда склейка идет с одного кадра на другой в пределах той же сцены, меняйте угол зрения.

ЭКРАННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ. До тех пор, пока что-то не появится на экране, оно не существует. Не бойтесь управлять историей, показывая ее части в любом порядке, лишь бы она была достаточно экспрессивной. Помните неожиданное появление Энтони Куинна, прямо из воздуха, в фильме "Лоуренс Аравийский"?

МЕЛОДРАМА. В отличие от театральных постановок, фильмы не присутствуют физически в кинотеатре. Актеры в кино выглядят несколько... плоскими. С другой стороны, натурные съемки означают, что фильмы не привязаны к декорациям, поэтому они выглядят довольно реалистичными, что часто означает "довольно ординарными". Диалог в кино находится в окружении большего мира, более интересного, чем тесный зал театра, и потому речь становится менее важной. Эти особенности вместе оттесняют кинофильмы к той разновидности подчеркнутого действия, которую мы зовем мелодрамой. Ирвин Киршнер научил меня, что ключевой момент спектакля — это, по сути, та секунда, когда один актер обвинительно показывает на другого и говорит: "Я знаю тебя, Джо Збигал!". А в кино тот же самый момент выглядит чуть иначе. После той же самой фразы актер вытаскивает пистолет и стреляет — бам! бам! Еще один способ проиллюстрировать данный момент — это заметить, что настоящая собака будет не на месте в театре, и наоборот: чучело будет не на месте в кино. Используйте как можно более живой материал, гипертрофируйте все, что можно. Это будет выглядеть нормальным.

АДАПТАЦИЯ ЯЗЫКА КИНО ДЛЯ ИГР

Игры могут быть похожи на фильмы, но на самом деле они отличаются от них не меньше, чем фильмы от театральных постановок.

Мир в трех измерениях — это тот самый "один кадр длиной во весь фильм", так что он не относится к жанру кино, и не надо волноваться о тех структурах, что описаны выше, когда игрок управляет своим персонажем.

В кино аудитория может спокойно поглощать информацию или игнорировать ее, ведь в любом случае конец фильма все равно наступит. В играх все не так, игрок должен реагировать на ту информацию, что он получает, иначе игра так и не кончится. Сделайте ваш видеоряд четким и ясным.

Используйте сюжет, чтобы поддерживать увлеченность игрока. В отличие от кинофильмов, игры обычно представляют собой весьма сложные и продолжительные задачи. Разочаровавшись, игрок может выйти из игры, причем, когда он это сделает, у него останется плохое впечатление от игры. Кинематографические сцены, которые задают цели и намекают на общий план игры, помогают удержать внимание игрока.

Визуальные подсказки: в отличие от фильмов, необходимо делать видеоряд достаточно однородным. Зритель в кино нормально относится к тому, что актер способен на что-то необычное, а вот когда от игрока требуют проделать то же самое, он легко теряется. К примеру, если игроку придется нажимать выключатели, сделайте их все одинаковыми или хотя бы похожими, облегчите ему узнавание. Каждая из ловушек должна иметь соответствующую подсказку.

Видеовставки должны находиться в согласии со структурой игры. Когда игрок хорошо поработал, чтобы достичь какой-то цели, его надо вознаградить, показав ему следующие цели. Попробуйте связать воедино сюжет и геймплей, чтобы максимально вовлечь игрока. Избегайте искусственного метода цепляния видеосцен только в начало и конец уровня.

Оставьте самые волнующие моменты игры для ее интерактивных частей, а кинематографическую часть используйте для развития сюжета.

Оставив в стороне вопросы экономики, выберите точку зрения, основываясь на одном простом вопросе: игрок управляет самим собой или другим персонажем? Используйте, соответственно, вид от первого или третьего лица.

Планируя кинематографические вставки, спросите себя, какие именно кадры максимизируют драматический эффект от вашей сцены, и используйте именно их.

В конце концов, помните, что игрок хочет играть, а не смотреть. Даже если игра в целом длинная, делайте видеовставки как можно короче.

(Продолжение следует.)

Перевод с английского Господина **ПэЖэ**.

LIONHEAD STUDIOS: записки на дисплее

Продолжение. Начало см. в ## 8-11'99, 2-4'00

Стив **ДЖЕКСОН**, очарованный очевидец

Дешевая рабсила, или Как грамотно записать вопль гигантской черепахи



Заполучить работу в компании, занимающейся созданием компьютерных игр, задача не из легких. Большинство Lionhead'овцев пришли к нам из игрового мира. Да, наши спецы по сетевому коду, анимации и веб-дизайну не имеют опыта в работы в родной индустрии, зато художники и программисты, составляющие основную часть команды, — это настоящие асы, имеющие за плечами годы игрового опыта.

Всякий мечтающий сделать карьеру в индустрии видеоигр попадает в ситуацию "что было раньше — курица или яйцо?". Иначе говоря, если все компании будут набирать только опытный персонал , то где же вам взять этот самый опыт для первого поступления на работу?

Кредо Lionhead — давать маленькую надежду всякому соискателю (вы же помните, поток мечтающих о работе у нас постоянен). Все эти люди хотят добиться в индустрии высоких результатов, а потому приходят к нам только ради того, чтобы получить хоть какой-то навык. Они неделями просиживают в отделе тестирования, играя в B&W с Роббо (Энди Робсоном), стараясь сломать код и обнаружить ошибки. Такой вот своеобразный взаимовыгодный симбиоз. Ребята осуществляют свою мечту, а хитрый Роббо получает "дешевую рабочую силу". Согласитесь, что каторгой такую работу никак не назовешь. Перспектива провести неделю в Lionhead, играя целыми днями, звучит неплохо, не правда ли? Только учтите, что список наших тестеров-очередников очень, очень длинный...

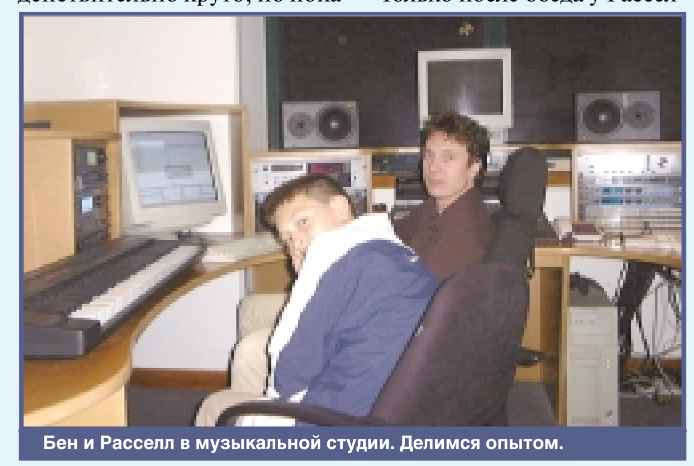
Недавно маэстро Расселл Шоу взял одного мальчика помощником в свою звуковую студию. Бену Джеймсу (Ben James) всего 14 лет, он ходит в школу, но у него неуемная страсть к компьютерной музыке. Он долго уговаривал Расселла попробовать его в деле и добился своего. Вот вам собственноручное мнение "малютки" Бена о работе в Lionhead:

"Все оказалось совсем не так, как я ожидал. Прибыв на место около 10 утра, я был уверен, что увижу толпу чрезвычайно занятого народа, ну, вы знаете, как выглядит вся эта офисная суета по телевизору. Но в это время в Lionhead было всего три или четыре человека... Остальные пришли позже. Последним, кстати, прибыл Питер Молиньё. Как раз к обеду. Мне сказали, что он часто работает до поздней ночи. Я думаю, если ты босс, то можешь приезжать в офис, когда тебе вздумается.

Расселл должен был сначала проверить какие-то сетевые примочки и что-то там настроить, поэтому мы приступили к работе уже после обеда. Чтобы не терять времени, меня отослали в отдел к Роббо тестировать игру. Я попал в комнату в форме груши с компьютерами вдоль стен за которыми находились три бета-тестера. B&W смотрится действительно круто, но пока там не во что играть. Можно только водить обезьяну по деревням. Иногда все идет нормально, иногда скорость падает до 3-4 кадров в секунду, и играть становиться просто невозможно. Когда такое случалось, немедленно прибегал Жан-Клод (это он программирует движок), чтобы посмотреть, что именно произошло, а потом убегал обратно к своему компьютеру — исправлять ошибки.

Тестеры восторгались демоверсией Quake 3, скачанной из Интернета. Уже пора было идти на обед, а их нельзя было оторвать от компьютеров — никак не могли прервать дефматч. Ребята явно играли не в первый раз, во всяком случае меня они разделали в два счета!

Только после обеда у Рассел-



Бен и Расселл в музыкальной студии. Делимся опытом.



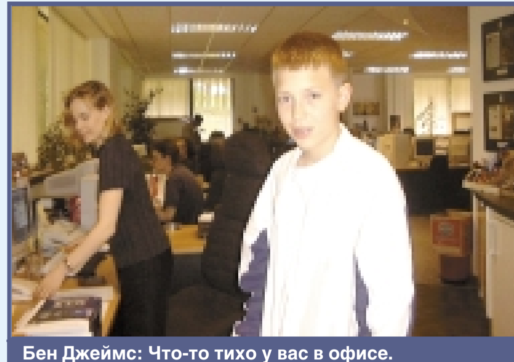
ла нашлось время рассказать мне кое-что о своем деле. Звуковая студия у него потрясающая: куча аппаратуры для создания аудиоэффектов, сэмплеры, массивный микшер и два компьютера. Один из них “Макинтош”, но Расселл им уже не пользуется. Все цифровое — я не заметил ни одной кассеты или бобины с пленкой. Расселл сочиняет музыку в Cubase и Cakewalk. У меня дома, кстати, тоже есть эта программа. Я похвастался, что в моем PC стоит звуковая карточка Soundblaster Live!, на что Расселл заметил, что я просто обязан использовать звуковые шрифты. Я и понятия не имел, что это такое. Расселл показал мне, как их создавать, а потом использовать в Cubase. Это очень похоже на текстовые шрифты, только чуть-чуть сложнее.

Затем он попросил показать ему что-нибудь из моих сочинений, и я проиграл несколько миксов, принесенных с собой. Я создал их дома, используя Mixman и Cubase, и записал в формате WAV. Расселл запустил мои опусы так громко, что их мог слышать весь офис. Спустя минуту у дверей студии собралась куча народу, ребята вопили: “Эй, Расселл, это то, что надо! Побольше такой музыки. Наконец что-то стоящее!” Я, конечно, был польщен, поверил, а они, как оказалось, просто дразнились...

Надо заметить, что в Lionhead вообще достаточно тихо, но только не в звуковой студии. За ее стенами все целыми днями пялятся в мониторы, что-то рисуя или набивая. Потом все вдруг вскакивают со своих мест и собираются толпой вокруг какого-нибудь одного компьютера. Такое происходит, когда кто-то закончил работу над новой игровой примочкой и хочет показать ее публике. На этот раз Скавен, программист 3D-движка, сделал так, что тигр, съев хрюшку, мог превращаться из злого в доброго.

Расселл постоянно возится со звуковыми эффектами и музыкой для игры. Он нашел великолепное решение для музыкальных тем в B&W. У каждого племени будет своя собственная мелодия. И все музыкальное оформление будет то “добрым”, то “злым” по мере изменения игровых обстоятельств.

Создать компьютерную игру стоит немалых трудов. Lionhead работает над B&W уже два года, и до сих пор этим трудам конца-края не видно. Не могу дождаться, пока игра выйдет. Она смотрится действительно потрясающе. И когда вы, купив коробку, услышите вопль гигантской черепахи, получившей по морде, знайте — это я! Это я орал в микрофон, затем мы сделали звук на пару октав пониже и добавили эхо, дабы вопль зазвучал более реалистично. Нет, я правда надеюсь, что этот кусочек нашего общего с Расселлом творчества попадет в финальную версию игры.”



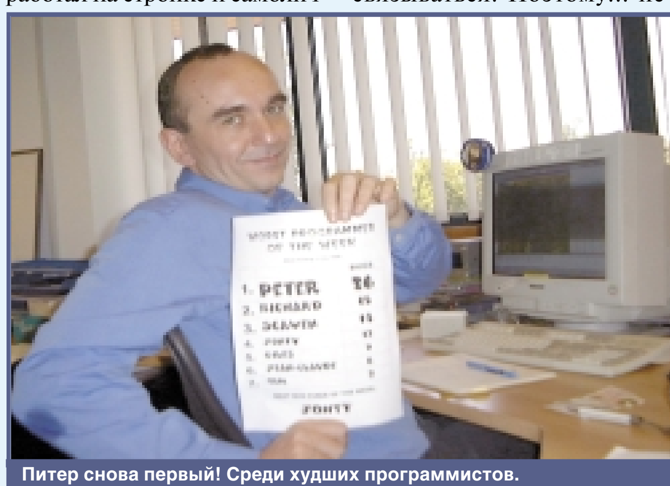
Бен Джеймс: Что-то тихо у вас в офисе.

Двухметровый гигант, перед которым трепещет сам Молиньё, или Немного о футболе

“Есть только один путь убедиться в будущем великолепии игры. Надо играть, играть и еще раз играть в нее... Лишь сыграв в нее тысячу раз и возжелав сделать это снова и снова, вы можете быть уверены, что ваша игра прекрасна”, — так говорил Питер Молиньё на семинаре на E3’98.

Задача пройти B&W тысячу раз лежит на плечах Энди Робсона, нашего завотделом тестирования. Наверное, глядя со стороны, можно только завидовать парню, который зарабатывает себе на жизнь, играя в игры, но если бы все было так просто! Роббо — человек, на чью долю достается больше всего ненависти. Ведь его работа заключается в том, чтобы отыскивать ошибки в коде и заставлять виновного программиста исправлять их. Обычно этот горе-работник к тому времени уже занимается совершенно другой частью кода, и последнее, что ему захочется, так это заняться правкой старых ошибок в давно забытой программе. Роббо знает: чтобы добиться результата, он должен быть очень злобным и очень настойчивым. Появление этого человека с отчетом об ошибках приводит кодеров в подлинный ужас.

Спорить с Роббо бесполезно. Он будет доставать вас до тех пор, пока вы не исправите все ошибки. Если вам что-то не нравится, то вас ждет расправа. Парень под два метра ростом и весьма атлетического телосложения (в свое время даже играл в футбол за молодежную команду West Ham United). Прежде чем стать тестером, он работал на стройке и самолично таскал неподъемные железобетонные блоки. У него тяжелая рука, и с ним лучше не связываться. Поэтому... ис-



Питер снова первый! Среди худших программистов.

правляйте ошибки немедленно!

Энди Роббсон занимается тестированием игр с 1994 года. А началось все с покупки... Sega Megadrive. Эта штука изменила его жизнь. “Я не мог остановиться, — признается он стеснительно. — Дошло до того, что я стал появляться на стройке лишь 2 или 3 дня в неделю, а все остальное время — играл. Каждый вечер мне приходилось дожидаться, пока моя подруга наконец уснет, после чего я под ее мирное посапывание до самого утра играл в FIFA или NHL...”



Роббо забивает первый мяч в игре против Barnstableworth Tigers. Мы победили 6:3.

Кара, его многострадальная подружка (теперь уже невеста), в конце концов уговорила Энди устроиться стажером в Bullfrog, где ему предложили заняться тестированием версии Syndicate для 3DO. И парень очень быстро “раскрутился”. Однажды, после того как Роббо в очередной раз назвал код некоего программиста дерьмом, тот завопил: “Ты думаешь, что сможешь написать лучше?! Так почему ты сам не научился программировать?” — “Нет, приятель, — прорычал в ответ наш Роббо, — почему ТЫ не научился программировать?..”

У нас Энди отвечает за самый строжайший учет “достижений” программистов. Каждую пятницу он вывешивает на доску для заметок таблицу “Самый худший программист недели”. Это чтобы мы знали, в чьем коде было выловлено больше всего ошибок. “Вся слава обычно достается Питеру, — ухмыляется Роббо. — Он и Ричард (Ричард Эванс) — мои постоянные клиенты. А вот к Джонти Барнсу у меня никогда не будет претензий.”

Характер парня очень хорошо подходит для подобной работы: этакая гремучая смесь эффективности в духе, простите, гестапо, неугасающей любви к компьютерным играм и потрясающего чувства юмора. Программисты могут ненавидеть его до мозга костей и даже прятаться от него, но всего лишь через минуту он заставит их надрывать животы от смеха. Да, Роббо любит шутить и подшучивать. Однажды он позвонил в Big Blue Box (это команда-спутник Lionhead) и, выдав себя за журналиста из журнала PC Zone, стал задавать им нелицеприятные вопросы о личной жизни. Был случай, когда он засунул пластинку жевательной резинки в сэндвич Питера. Как-то раз он использовал Net Buster для захвата контроля над компьютером Джонти Барнса, и у того на мониторе стали выводиться сообщения об ошибках. Джонти, убежденный в скорой готовности жесткого диска отдать концы, раз за разом запускал Dr.Solomon's Anti-Virus Toolkit в течение полутора часов, прежде чем Энди сознался в содеянном.

Руководимый Роббо отдел тестирования укомплектован на все сто процентов, ибо поток стажеров постоянен и неиссякаем. Некоторые из них приходят из местных школ, другие едут к нам во время отпуска. Благодаря веб-сайту Lionhead у нас гостили тестеры из Канады, Германии, Финляндии, Бельгии и Соединенных Штатов. Именно так:



Продавцу: Настоящий купон дает право покупателю на указанную скидку при покупке одного экземпляра товара в течение указанного срока. Купон должен быть погашен печатью продавца и представлен в головной офис компании «МедиаХауз» (Москва, 117607, ул. Удальцова, 85, корп.1) до 10 июня 2000 г. для предоставления кредита.

Полностью с условиями действия купона продавец может ознакомиться в главном офисе компании «МедиаХауз».



Продавцу: Настоящий купон дает право покупателю на указанную скидку при покупке одного экземпляра товара в течение указанного срока. Купон должен быть погашен печатью продавца и представлен в головной офис компании «МедиаХауз» (Москва, 117607, ул. Удальцова, 85, корп.1) до 10 июня 2000 г. для предоставления кредита.

Полностью с условиями действия купона продавец может ознакомиться в главном офисе компании «МедиаХауз».



Продавцу: Настоящий купон дает право покупателю на указанную скидку при покупке одного экземпляра товара в течение указанного срока. Купон должен быть погашен печатью продавца и представлен в головной офис компании «МедиаХауз» (Москва, 117607, ул. Удальцова, 85, корп.1) до 10 июня 2000 г. для предоставления кредита.

Полностью с условиями действия купона продавец может ознакомиться в главном офисе компании «МедиаХауз».



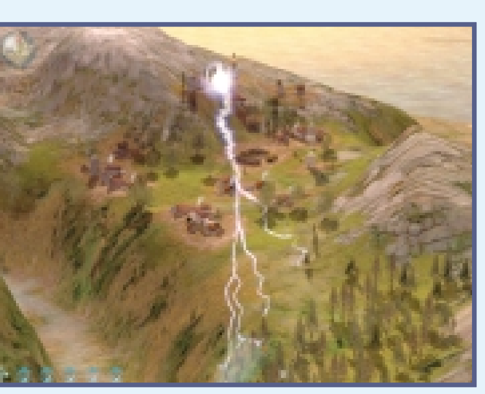
Продавцу: Настоящий купон дает право покупателю на указанную скидку при покупке одного экземпляра товара в течение указанного срока. Купон должен быть погашен печатью продавца и представлен в головной офис компании «МедиаХауз» (Москва, 117607, ул. Удальцова, 85, корп.1) до 10 июня 2000 г. для предоставления кредита.

Полностью с условиями действия купона продавец может ознакомиться в главном офисе компании «МедиаХауз».

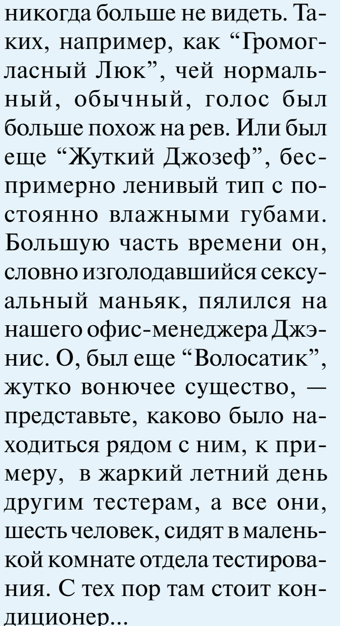


Продавцу: Настоящий купон дает право покупателю на указанную скидку при покупке одного экземпляра товара в течение указанного срока. Купон должен быть погашен печатью продавца и представлен в головной офис компании «МедиаХауз» (Москва, 117607, ул. Удальцова, 85, корп.1) до 10 июня 2000 г. для предоставления кредита.

Полностью с условиями действия купона продавец может ознакомиться в главном офисе компании «МедиаХауз».



через весь мир в крошечный Гилдфорд, только чтобы поработать у Питера! А ведь за это дело они не получают ни пенни! Некоторые тестеры были великолепны, других же мы предпочли бы никогда больше не видеть. Таких, например, как “Громогласный Люк”, чей нормальный, обычный, голос был больше похож на рев. Или был еще “Жуткий Джозеф”, беспримерно ленивый тип с постоянно влажными губами. Большую часть времени он, словно изголодавшийся сексуальный маньяк, пялился на нашего офис-менеджера Джэнис. О, был еще “Волосатик”, жутко вонючее существо, — представьте, каково было находиться рядом с ним, к примеру, в жаркий летний день другим тестерам, а все они, шесть человек, сидят в маленькой комнате отдела тестирования. С тех пор там стоит кондиционер...



“Важно постоянно смотреть на игру свежим взглядом, — говорит Роббо. — К моменту окончания работы над B&W наши тестеры “наиграют” в нее не менее 10 тысяч часов. Если бы в нее играли одни и те же люди, у них бы неизбежно “замылился” глаз — и мы потеряли бы нюх на детали, которые следовало бы поменять. А так придет какой-нибудь новый бета-тестер и вдруг заявит: “А не кажется ли вам, что этот способ передвижения по местности ужасен?” Конечно, ужасен... Все мои ребята довольно хорошо натренированы в ловле багов, однако подобное замечание волей-неволей заставит нас посмотреть на игру новым взглядом.”

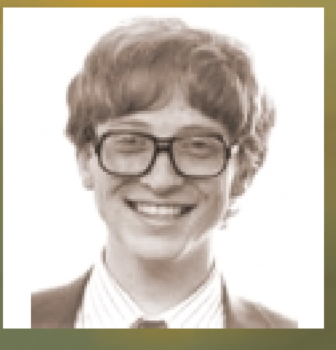
У Роббо две страсти — игры и футбол. Он болельщик Tottenham Hotspur и капитан футбольной команды Lionhead. Вообще-то, наша футбольная команда называется Lionfoot, потому что ее костяк составляют футбольные таланты из Lionhead и Mucky Foot, это наши соседи-разработчики. Мы вторые, увы, с конца, в местной лиге Research Park. Все голы в команде обычно забивает Роббо, но сейчас он не может выйти на поле, так как сломал палец, пытаясь ухватиться за фуфайку соперника. Да, сегодня у него есть время на футбол, но он четко знает, чем ближе финал проекта, тем дальше от него футбольное поле.

“Перед финальным релизом здесь будет сумасшедший дом. По меньшей мере нам понадобятся еще 10 тестеров, помимо штатных. В последние полтора месяца я, наверное, перееду жить в офис и буду ночевать прямо за компьютером. Так было, когда мы заканчивали Dungeon Keeper. А B&W куда сложнее DK. Вот когда работа пойдет с огоньком, чего я с нетерпением жду. Я — да, но не программисты! Которые, уверен, снова возненавидят меня до глубины души. Но все будет хорошо и мы помиримся, помиримся на выпивоне в честь выпуска игры...”

(Продолжение следует.)

The .LHX Files
©1999 **Steve Jackson**
Перевод с английского
Михаила **НОВИКОВА**
и Марии **ГОРБАТОВОЙ**.

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО





ПРИ УЧАСТИИ



PC IS NOT ENOUGH

ВИПа я заметил не сразу. Первые ...дцать минут глаза привыкали к зеленому торшеру ББ с ксеноновыми лампами — единственному источнику света в восемнадцатой комнате. Таким Данилу я еще не видел. Плотно связанный непрозрачным скотчем с потрепанной PlayStation и неизменной моделькой Porshe, парень забился в дальний угол родной редакции, бормоча невнятные проклятия и испуганно оглядывая посетителей. Смысл происходящего начал доходить до меня лишь через час сбивчивых, с суахили на диалект провинции Хонсю, объяснений...

Николай "X-BOX" РАДОВСКИЙ



Десятого марта, в священную для каждого японского негра неделю цветения PlayStation 2 у подножия Фудзиямы, Билл Гейтс цинично достал из закромов пазухи нового кролика — проект игровой приставки X-Box. По коварному замыслу владельца окошек, словечек и мышек, эта коробка будет посильнее станции Сони.

Выпуск консоли в продажу запланирован на осень 2001 года, пока же известны лишь скупые характеристики "потрохов" чуда. Аппаратно X-Box отличается от ПК весьма незначительно. Центральный процессор, 3D-ускоритель и большинство прочих компонентов будут заимствованы у PC.

А ВМЕСТО СЕРДЦА...?

То, что в X-Box будет встроен X86-совместимый ЦП, было известно из самых первых (возникших еще осенью прошлого года) слухов об этом проекте. Потом появились данные о том, что его сердце будет биться с частой 600 мегагерц. Однако до момента официального анонса название процессора оставалось неизвестным. На место в коробке претендовали Pentium III и Athlon. В итоге выбор Microsoft пал на процессор Intel. Едва ли этот ЦП будет значительно отличаться от устанавливаемых в PC (разработка нового ядра — очень дорогостоящий и длительный процесс). Скорее всего, в приставке будет использован слегка модифицированный Pentium III 600E.

Стоит отметить, что уже сегодня этот процессор по меркам ПК трудно назвать сверхмощным. Через полтора года подобные ЦП будут устанавливать, в лучшем случае, в компьютеры начального уровня.

Тем не менее на фоне конкурентов Pentium III 600 выглядит впечатляюще. К примеру, сердце выпущенной на днях Sony Play-Station 2 работает на частоте всего лишь 300 МГц. Правда, сравнивать производительность процессоров на основе лишь тактовой частоты некорректно. В приставках Sony используются RISC-процессоры (ЦП с сокращенным набором инструкций) компании MIPS, несовместимые со сложной системой команд X86. Pentium III тратит довольно много времени на трансляцию длинных инструкций в компактные (аналогичные применяемым в RISC-процессорах) команды. Однако двукратное преимущество в тактовой частоте дает основания полагать, что центральный процессор X-Box будет работать ощутимо быстрее, чем сердце PlayStation 2.

Подсистема памяти станет, пожалуй, единственным существенно отличающимся от применяемых в PC компонентом X-Box. Дело в том, что ЦП и 3D-ускоритель приставки используют ОЗУ совместно, обладая равными правами доступа к памяти. Подобная архитектура (ее называют UMA, Unified Memory Architecture) не прижилась на PC из-за недостаточной пропускной способности системного ОЗУ. X-Box лишен подобных ограничений, поскольку оснащен 64 мегабайтами 400 МГц DDR SDRAM. Ширина шины памяти — 128 бит, таким образом, пиковая пропускная способность ОЗУ составляет 6,4 гигабайта в секунду. Цифра действительно внушительная (ни один ПК не оснащен столь быстродействующим системным ОЗУ). Однако самые мощные современные 3D-ускорители (GeForce DDR) уже пользуются 300 МГц DDR SDRAM. На этом фоне пропускная способность установленного в X-Box ОЗУ не кажется столь уж впечатляющей. К тому же есть веские основания полагать, что большую часть полосы пропускания памяти съест не ЦП, а 3D-ускоритель. Возможности этого монстра стоит рассмотреть подробнее.

МЫ ГОВОРИМ "NVIDIA" — ПОДРАЗУМЕВАЕМ...

Графический процессор для X-Box будет специально разработан nVidia на базе запланированного на следующий год чипа NV25. Данные о производительности ускорителя внушают уважение: скорость текстурирования (fillrate) чипа достигает 4,8 гигапикселя (!) в секунду, а средняя скорость обработки полигонов (включая расчеты T&L) превышает 100 млн. треугольников в секунду (пиковое значение — 300 млн.). К тому же чип способен "бесплатно" (то есть без потери производительности) наложить на каждый полигон до двух текстур.

Для сравнения: скорость текстурирования самых мощных современных 3D-ускорителей составляет "всего" 500 мегапикселей в секунду, а геометрический сопроцессор GeForce 256 способен за это же время "прожевать" не более 15 млн. треугольников. Пресловутая PlayStation 2 умеет большее: 1,2 гигапикселя при наложении одной текстуры и не более 66 млн. треугольников в секунду. Однако, судя по спецификациям, детище Sony отстает от X-образной "коробки" весьма значительно.

Признаюсь, мне довольно трудно поверить в заявленные характеристики чипа nVidia. История показывает, что скорость текстурирования 3D-ускорителей увеличивается за год в два (максимум — в три) раза. Если же верить пресс-релизам, nVidia сумеет выкатить чип, в десять раз (!) превосходящий по скорости любой современный 3D-ускоритель, всего





“Самогонки” (K-D Lab), первая в мире игра, разрабатываемая для X-Box. Информация об очередном прорыве калининградских супердевелоперов была распространена по всем информационным каналам планеты 1-го апреля 2000 г.

через полтора года. Что ж, нам остается надеяться, что этим планам суждено сбыться...

Зачем такая запредельная производительность нужна приставке, подключаемой к банальному телевизору, чье разрешение не превышает 720x576? Прежде всего высокая скорость текстурирования делает реальностью полный антиалиазинг — крайне требовательный к ресурсам 3D-ускорителя эффект, призванный значительно улучшить качество изображения. Фактически, это самый оптимальный метод борьбы с артефактами алиазинга (“зубчатостью” прямых линий и различными муаровыми эффектами). Суть его такова: изображение рассчитывается в разрешении, превышающем экранное, и сжимается перед выводом на телевизор или монитор.

На ПК полный антиалиазинг пока не прижился из-за ограничений скорости текстурирования современных 3D-ускорителей. Игроки вполне резонно не связываются с этой функцией, предпочитая играть в высоких разрешениях (благо большинство современных мониторов поддерживают даже 1280x1024 — режим, в котором ни один 3D-акселератор пока не способен обеспечить достойное число fps). Разрешение телевизионных экранов, напротив, строго лимитировано. Так как приставка Microsoft имеет значительный запас производительности, полный антиалиазинг может стать на X-Box действительно полезной функцией. Кроме того, X-Box обучен выводить изображение не только на обыкновенные (PAL/NTSC) телевизоры, но и на HDTV (телевизоры высокой четкости), а также на компьютерные мониторы.

ПЕРИФЕРИЙНЫЕ ШТУЧКИ

Предполагается, что игры для X-Box будут распространяться на DVD, поэтому консоль оснащена соответствующим четырехскоростным накопителем. Microsoft обещает также “подружить” приставку с дисками DVD-Video, таким образом X-Box сможет прикинуться бытовым DVD-плейером. Для сохранения игр предусмотрена поддержка 8-мегабайтных карт памяти. Впрочем, ничего принципиально нового в перечисленных выше возможностях нет. PlayStation 2 также обучена всем этим трюкам, разве что привод DVD там двухскоростной.

Тем не менее один из стандартных компонентов X-Box еще не встречался в приставках. Речь идет о встроенном 8-гигабайтном винчестере. По замыслам Microsoft, жесткий диск будет использован не для инсталляции игр (они, как и на других консолях, будут загружать-

ся непосредственно с DVD), а для хранения аддонов (дополнительных карт или персонажей, но не патчей) и скачанных из Интернета "демок". Кроме того, жесткий диск понадобится для нужд операционной системы (например свопинга) и хранения очень больших (не влезающих на 8-мегабайтную карту памяти) "сэйвгеймов".

О звуковой подсистеме X-Box известно немного. Обещана поддержка 64 аудиоканалов, 3D-звука и спецификаций I3DL2, а также AC3. Никаких дополнительных данных (даже имя поставщика аудиочипов) не сообщено. Еще меньше мы знаем о стандартном игровом контроллере приставки. Скорее всего, это будет специально разработанный геймпад. Microsoft лишь обещает встроить в X-Box дополнительные порты для одновременного подключения к приставке до четырех контроллеров.

ЗАЧЕМ ВАМ ЭТО НУЖНО, МИСТЕР?

Разобравшись с начинкой X-Box, попытаемся понять: зачем Microsoft все это понадобилось? Определенно не для того, чтобы перетянуть игры с ПК на новую (и подконтрольную гиганту!) платформу. Едва ли X-Box будет превосходить по мощности лучшие игровые компьютеры осени 2001 года. Далее лишенная возможности апгрейда консоль начнет быстро дряхлеть в сравнении с мгновенно эволюционирующими PC. Цель X-Box — потеснить прочие игровые приставки (прежде всего Sony PlayStation 2 и Nintendo Dolphin). Бороться есть за что: творения для PC занимают всего 30-35% рынка компьютерных игр. Причем под натиском консолей эта доля, увы, сокращается.

Стоит отметить, что продажи самих приставок не только не принесут Microsoft прибыли, но, скорее всего, будут даже убыточны. Вероятно, сами "коробки" будут продавать ниже себестоимости. Это стандартная практика в мире приставок: основные доходы извлекаются из продаж не железок, но лицензий на производство софта и аксессуаров к ним. Механизм прост: производитель консоли защищает свое детище зонтиком патентов так, чтобы издатели платили лицензионные отчисления за каждую выпускаемую игру.

Итак, цель X-Box — потеснить PlayStation 2 и выходящую в этом году приставку Nintendo Dolphin (к сожалению, характеристики этого чуда пока держатся под секретом). На стороне Microsoft — высочайшая производительность X-Box и его близость к PC. Последний фактор стоит обсудить подробнее.

ОН ПОЧТИ КАК PC

X-Box будет "очень похож" на PC не только аппаратно, но и программно: в приставку будут зашиты сильно облегченная версия Windows 2000 и DirectX 8. Так что консоль Microsoft сможет гордиться не только рекордной производительностью, но и недетской операционной системой. Правда, как я уже отмечал пару месяцев назад (см. .EXE #3'00), актуальность "большой" ОС на игровых консолях сомнительна (система пожирает память и ресурсы процессора, не принося существенных выгод). Появление Windows 2000 на X-Box можно объяснить двумя обстоятельствами.

Во-первых, трудно не заметить желание Microsoft врезать "Окна" во все, что подключается к электросети. Замечу, что это не первая попытка привить Windows приставкам. Предполагалось, что Windows CE будет базовой ОС на появившейся год назад приставке Sega Dreamcast. Однако система не была зашита в ПЗУ этой консоли, а загружалась с диска вместе с игрой. Таким образом, разработчики игр могли выбирать между Windows CE и компактной ОС Sega. В итоге, первое пришествие Windows на приставки не состоялось. Возможно, X-Box придуман именно для того, чтобы продемонстрировать выгоду встраивания в игровые консоли ОС Microsoft.

Во-вторых, очевидно стремление Microsoft минимизировать различия между PC и X-Box. Очевидный плюс такого решения — простота переноса игр с ПК на приставку. На первый взгляд, идея довольно заманчива: X-Box может получить в наследство от "старшего брата" внушительный список игр, да и новые проекты станут прибывать к обоим платформам почти одновременно.

Однако давайте задумаемся: так ли уж нужны PC-игры на приставках? При всей близости X-Box к ПК, два существенных различия между ними все же остаются: консоль, в отличие от PC, ориентирована на подключение к телевизору и снабжена геймпадом вместо клавиатуры и мыши. Эти особенности в значительной мере определяют популярность различных игровых жанров на приставках. Нетрудно заметить, что культовые компьютерные шутеры и RTS не снискали на приставках значительной популярности.

Ни одна попытка создать специализированный контроллер для шутеров от первого лица успехом пока не увенчалась и ничего эффективнее комбинации клавиатуры и мыши еще не придумано. Стандартный приставочный геймпад в этом жанре просто неадекватен. Низкая кадровая частота телевизоров, составляющая, в зависимости от стандарта (PAL или NTSC), 50 или 60 "полукадров" в секунду, также является существенным ограничением.

В RTS геймпад едва ли способен заменить мышь. К тому же игры этих жанров изобилуют мелкими деталями (юнитами, зданиями, справочной информацией и меню), четко изобразить которые на телеэкране практически невозможно. Наконец, и симуляторы не получили на приставках распространения во многом из-за отсутствия клавиатур и специализированных джойстиков.

С другой стороны, аркады, файтинги и спортивные игры распространены на ПК в значительно меньшей степени, чем на консолях. Таким образом, между играми для PC и приставок существуют серьезные жанровые различия. Поэтому я сильно сомневаюсь, что портированные с ПК шедевры принесут X-Box популярность среди адептов консолей. К тому же Sony, Nintendo и Sega пользуются в кругах разработчиков консольных игр значительно большим авторитетом, чем Microsoft. Поэтому редмондскому гиганту будет очень непросто убедить крупных приставочных девелоперов (например Namco или Capcom) в необходимости активной поддержки новой консоли. Стоит также учесть, что к моменту появления X-Box конкурирующие приставки (Sony PlayStation 2 и Nintendo Dolphin) будут уже минимум год доминировать на рынке, и у меня есть серьезные сомнения в том, что новой, пусть даже очень мощной, консоли удастся отвоевать себе место под телевизором. Показательно, что до выпуска X-Box осталось всего 18 месяцев, однако ни одной игры для этой приставки еще не анонсировано. Все, что мне пока доводилось слышать, — сдержанный оптимизм некоторых девелоперов и обещания начать (!) разработки.

КОГДА X-BOX БЫЛ МАЛЕНЬКИЙ

Трудно представить себе потенциального покупателя X-Box. Приставка явно не сможет составить серьезной конкуренции PC (к тому же она на это и не рассчитана). С другой стороны, Microsoft придется приложить недюжинные усилия для того, чтобы убедить фанатов консолей в перспективности своего детища. Впрочем, не стоит недооценивать умение Microsoft захватывать новые рынки. Еще совсем недавно позиции Netscape казались незыблемыми...

(**Невеселый P.S.** 24 марта компания Aureal (ищите тесты звуковой платы на чипе этой компании в прошлом номере .EXE) объявила об увольнении всего управляющего персонала и подготовке к продаже или закрытию. Причина столь серьезного шага — значительные финансовые потери, понесенные компанией в четвертом квартале прошлого года. Похоже, что новых чипов Vortex и эволюции технологии A3D нам увидеть не суждено. И хотя в начале прошлого года (см. личное дело в .EXE #4'99) я прогнозировал недолговечность A3D, столь печальный финал стал для меня неожиданностью. Жаль, очень жаль. Банкротство Aureal — тот самый случай, когда доказательство собственной правоты лишь огорчает.)



Разрулить, дварулить

Выпавший из нирваны (Porsche 911 Turbo) Масса Скар ака Алекскар Вершинин восседал на медитативном диванчике и с неподобающей самадхи растерянностью наблюдал за ящиком, уплывающим на спине трудолюбивого Вани.

— А ведь я сегодня последнюю стадию эволюции пройти хотел... — обиженно заметил Скар-ака.

— Клавиатура в твоем полном распоряжении, — нежно парировал я, сделав неопределенно широкий жест дланью.

Почтеннейший грустно взглянул на меня, молча встал и отправился в неизвестность. С момента появления в его обители пресловутого ящика, сокровенный смысл доски с кнопками оказался утерян.



Николай РАДОВСКИЙ

Неутомимый стальной и прокатный цех, естественно, не мог проехать мимо темы номера. Оно и верно, ибо, по меткому замечанию мастера Евдюкова, какой, едрить его, "Порше" без руля в кибитку? Да и рули как раз новые поспели, знакомые с USB, а некоторые — даже с обратной связью. Впрочем, о рулях ниже. Сейчас о педалях. Это, как уже было замечено на наших страницах, не шик, а важнейший аксессуар. Игра с рулем поощряет точное управления скоростью, поэтому хорошие педали просто необходимы. Особенно для симуляторов.



Напомню, что компьютер воспринимает руль как обыкновенный джойстик: поворот "баранки" соответствует перемещению рукоятки джойстика по оси X. С педалями все немного сложнее. Чаще всего (особенно в дешевых контроллерах) педали газа и тормоза соответствуют движению рукоятки джойстика по оси Y. Нажатие газа равнозначно перемещению ручки от себя (положительное направление по Y), а тормоза — на себя (отрицательное направление Y). В результате, одновременно нажатые педали "уравновешивают" друг друга, а торможение при нажатом газе равноценно его (газа) сбрасыванию. Это нереалистично. К тому же при необходимости затормозить приходится одновременно отпускать газ и нажимать тормоз. Поэтому все серьезные рули позволяют выбирать между совмещенным (газ и тормоз "повешены" на ось Y) и независимым (газ соответствует оси Y, тормоз — оси Z) режимами работы педалей. Многие аркадные гонки работают только с совмещенными педалями, однако все серьезные симуляторы позволяют использовать газ и тормоз независимо.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Подопытные контроллеры цеплялись к USB-порту "шестисотого" Pentium III, обвешанного материнской платой Abit BX6 rev. 2.0, 128 мегабайтами 8-ns памяти SDRAM и жестким диском Quantum Fireball EX 12.7. Тесты проводились на английской версии Windows 98 с установленным DirectX 7.0a. Поведение рулей скрупулезно замерялось в следующих играх: Need For Speed: Porsche Unleashed, Rally Championship 2000, Rollcage Stage II, Sports Car GT и F1 2000. Результаты телеметрии опубликованы ниже.

MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION RACING WHEEL

Цена	$80
Поддержка обратной связи	нет
Количество кнопок	8
Педали	независимые
Интерфейс	USB

ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

Удобство руля	4
Удобство педалей	4,5
Обратная связь	N/A

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4

MS SideWinder Precision Racing Wheel — младший член семейства рулей Microsoft. Как полагается современному игровому контроллеру, он подключается к интерфейсу USB. Жаль только, что старый добрый Game Port проигнорирован. Порты USB все еще трудно назвать стандартным компонентом ПК, а отдельные контроллеры этой



MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION RACING WHEEL

шины встречаются в продаже нечасто.

Установка драйверов не вызвала никаких нареканий. Напомню лишь, что во избежание проблем совместимости с игровыми контроллерами для USB Microsoft рекомендует использовать DirectX версии 7.0a.

В драйверы включен только базовый набор возможностей: настройки чувствительности и "мертвой зоны" руля, выбор режима работы педалей (совмещенные или независимые) и утилита для программирования кнопок контроллера. Можно также сохранять настройки в виде профилей, никак, к сожалению, не связанных с реальными играми: выбирать нужный из списка профилей приходится вручную, а соответствующие ему установки будут справедливы во всех играх до тех пор, пока не будет задействована иная конфигурация. (Замечу, что драйверы контроллеров Logitech давно умеют самостоятельно определять имя запущенной игры и выбирать соответствующий профиль.)

Безусловный плюс Precision Racing Wheel — удобный и надежный механизм крепления к столу. Установка занимает всего несколько секунд: руль притягивается к столешнице пластиковым болтом и фиксируется с помощью рычага. Правда, толщина столешницы не должна превышать 3,5 см.

Первые "ощупывания" руля слегка огорчили: колесо целиком выполнено из пластика, и хотя по его бокам нанесены специальные насечки, в руках оно лежит не так приятно, нежели прорезиненные "баранки" более дорогих конкурентов. Мы также нашли не очень удобными две кнопки, расположенные на тыловой стороне руля, призванные заменить рычаги переключения передач: кнопки находятся слишком близко к оси и дотянуться до них удается не всегда. Впрочем, смену передач можно "повесить" на другие кнопки, благо они всегда под рукой. Тем не менее, несмотря на указанные недостатки, в действии Precision Racing Wheel нас порадовал. Руль был довольно удобен и точен: после нескольких часов игры в Porsche Unleashed мы не чувствовали усталости.

Педали, подключаемые к рулевой колонке обыкновенным двухметровым кабелем RJ-11 (четырехжильный кабель, аналогичный телефонным), заслуживают всяческих похвал. Ступни целиком помещаются на их большой базе, не стремящейся выскользнуть из-под ног. Сами педали имеют достаточный запас хода и довольно упруги, позволяя точно управлять скоростью при прохождении поворотов.

Итог. Microsoft SideWinder Precision Racing Wheel — недорогой и качественный руль, способный удовлетворить как поклонников аркад, так и взыскательных любителей симуляторов.

GUILLEMOT RACING WHEEL

Цена	$65
Поддержка обратной связи	нет
Количество кнопок	8 + 4-позиционный и 8-позиционный переключатели
Педали	совмещенные
Интерфейс	USB или Game Port

Удобство руля	3,5
Удобство педалей	3,5
Обратная связь	N/A
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	**3,5**

Французская компания Guillemot, специализирующаяся на производстве компьютерных аксессуаров, была основана целых 16 лет назад, однако на международный рынок вышла только в 1995 году. Поэтому нет ничего удивительного в том, что в России это труднопроизносимое имя все еще малоизвестно. Тем не менее нельзя не отметить активность этой компании: в прошлом году она поглотила знаменитого производителя игровых контроллеров Thrustmaster и корпорацию Hercules, не менее известного разработчика видеоадаптеров. Кроме того, в 1999 году Guillemot заключила партнерское соглашение с Ferrari, став единственным производителем лицензированных итальянской "конюшней" компьютерных рулей. Нужно отметить, что после покупки Thrustmaster французы не стали значительно менять линейку продуктов бывшего конкурента, сохранив его торговую марку и продолжая параллельно выпускать контроллеры собственной разработки. Именно они и попали в наши руки.

В коробке кроме самого руля и педалей было обнаружено краткое руководство по установке, составленное на основных европейских языках, его перевод на русский, CD с драйверами и полным руководством пользователя в формате PDF, а также компакт-диск с игрой "Международный чемпионат по ралли"



GUILLEMOT RACING WHEEL

(это русифицированная версия International Rally Championship).

С удовольствием отмечаем, что, снабдив руль модным (и довольно удобным) интерфейсом USB, инженеры Guillemot не забыли и о владельцах "пожилых" ПК, предусмотрев возможность подключения контроллера к классическому игровому порту. Равно как и о любителях "яблок": руль совместим с компьютерами Mac и iMac.

Ничего выдающегося в предоставляемых драйверами установках мы не нашли: калибровка, программирование кнопок и управление профилями — стандартный набор возможностей недорогого руля. Заметим, впрочем, что этот контроллер не нуждается в калибровке — достаточно повертеть рулем и пару раз нажать педали, и Guillemot Racing Wheel настроится самостоятельно.

Контроллер крепится к столу двумя способами: рулевая колонка может удерживаться либо четырьмя довольно крепкими присосками, либо дополнительно устанавливаемой простенькой струбциной. Впрочем, для большей надежности, оба этих метода можно совместить. Кстати, Guillemot Racing Wheel был единственным виденным нами рулем, который можно крепить не параллельно переднему краю столешницы (если не пользоваться струбциной, то контроллер можно установить в любом месте стола). Такая универсальность может понравиться владельцам несовместимых с обыкновенными механизмами крепления рулей "нестандартных" столов (к примеру, имеющих ящики по всей длине столешницы). Минус этого решения: ось вращения "баранки" вынесена над столом, в силу чего, как нам кажется, рулевое колесо расположено высоковато. Трудно также понять, почему разъем для подключения педалей расположен справа, а не сзади рулевой колонки.

Guillemot Racing Wheel удивил нас числом кнопок. Кроме семи кнопок, щедро рассыпанных по рулевому колесу, он оснащен двумя рычагами переключения передач (они расположены за "баранкой") и, что совсем уж непривычно, 4- и 8-позиционными переключателями видов (нечто подобное часто встречается на серьезных летных джойстиках). Для чего могут понадобиться эти переключатели (особенно при таком-то числе кнопок!), мы, увы, так и не выяснили. Ну а кроме пары цифровых рычагов переключения передач Guillemot Racing Wheel награжден еще двумя аналоговыми, дублирующими педали газа и тормоза. Они, безусловно, помогут тем пользователям, которые по каким-либо причинам не смогут установить педали (скажем, место под столом оккупировано сабвуфером). Само рулевое колесо целиком выполнено из гладкого пластика. На ощупь оно показалось нам чуть менее удобным, чем "баранка" MS Precision Racing Wheel.

Качество педалей нас слегка огорчило: газ и тормоз работают только в совмещенном режиме, что вряд ли порадует ценителей настоящих симуляторов. Сами педали расположены на небольшой платформе, часто норовящей выскользнуть из-под ног.

Итог. Guillemot Racing Wheel — добротный руль с предельно низкой ценой. Мы советуем обратить на него внимание всем стесненным в средствах любителям аркад. Едва ли вы сумеете найти более дешевый руль такого — весьма пристойного — качества.

GUILLEMOT FORCE FEEDBACK RACING WHEEL

Цена	$165
Поддержка обратной связи	есть
Количество кнопок	6 + 4-позиционный и 8-позиционный переключатели
Педали	независимые
Интерфейс	USB или COM

Удобство руля	4,5
Удобство педалей	3,5
Обратная связь	4

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
4

Отличие Guillemot Force Feedback Racing Wheel от рассмотренного выше Guillemot Racing Wheel оче-



GUILLEMOT FORCE FEEDBACK RACING WHEEL

видно из названия — этот руль оснащен обратной связью. Сей “аддон” незамедлительно сказался на цене, увеличив ее в два с половиной раза. Заметим, однако, что для руля с обратной связью Guillemot Force Feedback Racing Wheel стоит относительно недорого (вы не найдете контроллеры с force feedback дешевле $140). Оправдана ли такая цена? Давайте разберемся...

Кроме самого руля и педалей в коробке нашлись: блок питания, руководства по установке на русском и иных языках народов мира, CD с драйверами и демоверсиями игр Monaco Grand Prix и Speed Busters, а также CD с игрой “Международный чемпионат по ралли”.

Этот руль, подобно только что рассмотренному, официально лицензирован малоизвестным производителем спортивных авто Ferrari. Жаль только, что единственным заметным проявлением лицензии стал желтый лейбл с черным жеребцом, прилепленный в центре рулевого колеса. Лично я с куда большим удовольствием получил бы вместе с рулем (благо, его цена позволяет) хотя бы скромную Ferrari 360 или, на худой конец, ее демо-версию...

Руль намертво крепится к столу посредством четырех присосок, двух болтов и специального фиксатора. Крепеж довольно удобен, хотя и чуть менее быстр, чем у рулей Microsoft. К сожалению, проводка продумана слабо: к рулевой колонке подходят три провода: питание, интерфейс и кабель от педалей. Причем для питания и “педального” шнура разъемы предусмотрены, а вот интерфейсный кабель почему-то впаян в колонку намертво. Так как руль довольно часто приходится убирать (при всем нашем уважении к этому контроллеру, играть в Quake все-таки удобнее мышью), шнуры питания и педалей тем не менее надо оставлять на столе. Еще неприятнее то, что для отключения интерфейсного кабеля каждый раз приходится забираться под стол и выдергивать шнур из разъема USB или COM-порта.

Руль усыпан чуть меньшим, чем младший брат, числом кнопок (загадочные переключатели, впрочем, остались), зато снабжен удобной ручкой переключения передач (фактически, она заменяет две кнопки). Две пары рычагов (переключение передач и газ с тормозом) за “баранкой” также присутствуют.

Покрытое резиной колесо приятно на ощупь и весьма удобно лежит в руках. В целом, рулевая колонка этого контроллера выполнена на уровне лучших рулей Logitech и Thrustmaster. Сказать то же самое о педалях, к сожалению, мы не можем. Расположены они, как и у младшего брата, на небольшой наклонной платформе, не мешающей ногам соскальзывать либо самостоятельно убегающей из-под них. Две эффектные серебристые платформы с отверстиями закреплены на рычагах не жестко, позволяя педалям приспосабливаться под разные положения ног. Однако угол их (педалей) поворота (примерно 20 градусов), на наш взгляд, слишком велик. В результате, точно управлять скоростью с помощью этого устройства довольно трудно.

Несколько слов об обратной связи. Этот руль снабжен действительно мощным двигателем, готовым оказать серьезное сопротивление не только ребенку, но и трем взрослым Радовским. Зачастую нам приходилось уменьшать силу обратной связи (соответствующие настройки есть как в драйвере контроллера, так и в большинстве игр), чтобы игра не превращалось в единоборство с рулем.

Заметим, что эффективность обратной связи в первую очередь зависит от качества ее реализации в игре. К сожалению, большинство разработчиков относятся к новым контроллерам недостаточно серьезно, встраивая в игры только базовый набор возможностей обратной связи. Это эффекты, передающие качество дорожного покрытия (на неровной дороге руль начинает вибрировать) и удары при столкновениях. Увы, от реальности все это очень далеко. Например, чтобы ощутить сильную вибрацию на руле настоящего авто нужно буквально мчаться по булыжной мостовой. В играх же руль возбуждается сразу при въезде на мостовую или обочину, причем амплитуда и частота его колебаний никак не зависят от скорости.

В реальных авариях мы, слава богу, пока не участвовали, однако нам кажется, что при серьезном столкновении руль не будет лениво подергиваться в сторону, противоположную удару. Интересно также, что качество дорожного покрытия сказывалось на этом руле в большинстве игр значи-



LOGITECH WINGMAN FORMULA FORCE



тельно сильнее, чем столкновения с непреодолимым препятствием на реальной скорости. В общем, эффекты обратной связи выглядели лишь данью аркадным игровым автоматам и назвать их реалистичными довольно трудно.

Тем не менее у рулей с обратной связью есть интересное свойство, которое, несомненно, понравится любителям серьезных гонок. Однако для его понимания нам придется углубиться в детали конструкции этих контроллеров.

Руль настоящего автомобиля, если его отпустить, стремится вернуться в центральное положение, точно таким же образом ведет себя и его компьютерный аналог. Для этого в руле без обратной связи устанавливают пружину. Закон Гука гласит, что сила ее сопротивления прямо пропорциональна растяжению. Поэтому чем больше угол поворота “обыкновенного” компьютерного руля, тем больше его сопротивление. Вот почему небольшим отклонениям “баранки” от центра такие контроллеры практически не противятся, но в крайних положениях их поворачивать довольно трудно. А это нереалистично. К тому же такие рули слишком просто и быстро поворачиваются на большие углы, что тоже нехорошо.

Рули с обратной связью пружинами не оснащают. Это и не нужно, поскольку возвращать “баранку” в центр умеет встроенный двигатель (именно он создает эффекты обратной связи). Такое решение имеет два преимущества. Прежде всего эти рули ощутимо сопротивляются повороту не только при значительных, но и при малых отклонениях “баранки”. К тому же силу сопротивления можно регулировать (соответствующие настройки предусмотрены как в драйвере, так и в большинстве игр). Таким образом, рули с обратной связью противятся поворотам куда реалистичнее, чем их “бессвязные” коллеги.

В принципе, обратная связь позволяет реализовать еще один очень интересный (и, что важнее, весьма реалистичный!) эффект. Дело в том, рули настоящих спорткаров сопротивляются повороту в зависимости... нет, не от скорости, а от бокового ускорения автомобиля. То есть чем больше радиус поворота или скорость его прохождения, тем сложнее повернуть руль болида. К сожалению, о реализации этого эффекта в реальных играх остается только мечтать. По крайней мере ни в одной гонке нам не удалось обнаружить его следов.

LOGITECH WINGMAN FORMULA FORCE

Цена	$180
Поддержка обратной связи	есть
Количество кнопок	6
Педали	независимые
Интерфейс	USB или COM
Удобство руля	5
Удобство педалей	3,5
Обратная связь	3,5

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
4

Logitech Wingman Formula Force — старший брат победившего в нашем прошлом тестировании руля Logitech Wingman Formula. Из названия явствует, что этот контроллер усилен поддержкой обратной связи. Впрочем, обо всем по порядку...

CLASSIFIED.EXE

ТРИ РЕЦЕПТА GAME.EXE ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИДЕАЛЬНОЙ ИГРОВОЙ СТАНЦИИ

	До $500			До $1000			До $1500		
	компонент	**цена**	**поставщики**	**компонент**	**цена**	**поставщики**	**компонент**	**цена**	**поставщики**
Центральный процессор	Intel Celeron 400	$90	Кит Моском	Intel Pentium III 500E	$230	Кит Моском	Intel Pentium III 650	$335	Моском
				Адаптер FC-PGA – Slot1	$14	Кит, Моском			
Материнская плата	Diamond C300* Intel AL440LX**	$50 $45		Abit BE6 II	$135	Кит	Asus P3B-F	$135	Кит Моском
ОЗУ	64 Mb SDRAM	$55	Кит, Моском	128 Mb SDRAM	$115	Кит, Моском	196 Mb SDRAM	$165	Кит, Моском
Жесткий диск	WD Caviar 64AA (20.4 Gb)	$88	Моском	WD Caviar 205AA (20.4 Gb)	$150	Кит Моском	Seagate Barracuda 328040A (28.5 Gb)	$215	Моском
3D-ускоритель	Riva TNT2 M64	$65	Кит	3dfx Voodoo3 3000	$125	Кит Моском	Creative Annihilator Pro	$253	Моском
Звуковая плата	Creative Sound Blaster 128 PCI	$20	Моском	Diamond MX300	$36	Кит Моском	Creative Sound Blaster Live! Player	$54	Кит Моском
CD-ROM	LG CRD-8400	$43	Кит	Asus CD-S400	$51		Pioneer DVD-114	$110	
Корпус	Miditower ATX	$30	Кит, Моском	Miditower ATX	$30	Кит, Моском	Miditower ATX	$30	Кит, Моском

*Для совместимости с Celeron 400 необходим BIOS версии A07 или старше

**Для совместимости с Celeron 400 необходим BIOS версии 4A4LL0X0.86A.0027.P10 или старше

В исполинской коробке притаились: сам руль, педали, блок питания, иноязычное руководство пользователя, CD с драйверами и диски с играми F1 Racing Simulation и Motorhead. С момента установки драйверов до самого расставания с этим контроллером нас не покидало приятное ощущение, что инженеры Logitech сделали все возможное, чтобы облегчить жизнь пользователям. Например, в поставляемом с драйверами readme.txt тщательно перечислены имена всех инсталлируемых файлов и места их дислокации. Эта информация может быть полезна при "ручной" деинсталляции драйверов. Сами драйверы также заслуживают добрых слов. Подобно ПО конкурентов, они позволяют настраивать контроллер, программировать его кнопки (присваивать им комбинации клавиш и других кнопок) и сохранять установки в виде профилей. Драйверы Logitech отличаются тем, что дают возможность привязывать профили к конкретным играм. "Умный" софт обучен самостоятельно определять имя запущенной игры и вызывать соответствующий профиль.

Установка руля также вызвала только положительные эмоции. Контроллер крепится к столу с помощью двух струбцин — простой и надежный метод. Особенно понравилась продуманность проводки. Рулевая колонка, компьютер и педали соединяются всего одним кабелем. Причем этот шнур впаян не в рулевую колонку, а в базу педалей. Поэтому при необходимости снять руль со стола вы лишь отсоединяете кабель, не залезая под стол в гости к компьютеру. Удобно также, что блок питания Logitech Wingman Formula Force подключается к базе педалей, а не к рулевой колонке. Удивительно, почему такая простая идея посетила лишь головы инженеров Logitech (у всех прочих виденных нами рулей с обратной связью шнур питания приходится тащить на стол, дабы подключить его к рулевой колонке).

Внешне руль очень похож на своего младшего брата. Единственное заметное отличие — огненно-красный цвет обода рулевого колеса. Сама "баранка" очень удобна и прекрасно лежит в руках. Пожалуй, это самое удобное рулевое колесо из всех виденных нами. А вот педали контроллеров Logitech столь лестных эпитетов не заслуживают. К их базе нет никаких претензий: она достаточно велика и удобна. Однако расположенные на ней педальки малы, податливы и к тому же имеют слишком маленький ход. Фактически, они почти бинарны: их можно либо выжать до предела, либо совсем отпустить. Промежуточные положения контролировать очень и очень непросто. Это явно не понравится поклонникам симуляторов (особенно "Формулы-1"), требующих точного контроля над скоростью.

Эффекты обратной связи не принесли неожиданностей: в поддерживающих feedback играх руль Logitech вел себя точно так же, как Guillemot Force Feedback Racing Wheel. Это не удивительно, поскольку управляющие обратной связью "мозги" у этих контроллеров идентичны. Дело в том, что электронная начинка всех, за единственным исключением (о нем — ниже), рулей с обратной связью разработана компанией Immersion. Именно эта контора создала технологию I-Force ("мозги" и программные компоненты для игровых манипуляторов с обратной связью), положив начало рынку контроллеров с обратной связью.

Впрочем, рули Logitech и Guillemot, несмотря на схожесть электронных "потрохов", значительно отличаются силой эффектов. Похоже, что в Logitech'овское изделие просто установлен значительно более слабый двигатель, поэтому эффекты обратной связи этот контроллер воспроизводит совсем ненавязчиво. При долговременной игре это, конечно, хорошо, однако хотелось бы иметь контроллер с достаточным запасом сил для серьезных эффектов. К безусловным достоинствам Logitech Wingman Formula Force нужно отнести заметно меньший, чем у прочих рулей с обратной связью, люфт ("мертвую зону").



MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK WHEEL

MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK WHEEL

Цена	$200
Поддержка обратной связи	есть
Количество кнопок	8
Педали	независимые
Интерфейс	USB
Удобство руля	4
Удобство педалей	4,5
Обратная связь	4,5
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	4.5

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПРИЗ EXE

SideWinder Force Feedback Wheel — самый дорогой контроллер не только в этом обзоре, но и в линейке продуктов Microsoft. Внешне он очень похож на MS Precision Racing Wheel, отличаясь лишь наличием резиновых вставок по бокам рулевого колеса и кнопки FORCE в его центре. Главное внутреннее отличие очевидно из названия: этот руль поддерживает обратную связь. Надо заметить, что Microsoft стал единственным производителем контроллеров с обратной связью, отказавшимся от компонентов I-Force в пользу начинки собственной разработки. Нам достался представитель второго поколения контроллеров SideWinder Force Feedback Wheel. Первые рули с этим названием подключались не к USB, а GAME/MIDI-порту звуковой карты, причем данные передавались не по однонаправленному игровому порту, а по быстрому двунаправленному MIDI-интерфейсу. Такое изящное решение было удобно прежде всего тем, что избавляло контроллер от необходимости оккупировать COM-порт. Тем не менее с распространением USB подобные изыски стали излишни, и мы не рекомендуем покупать устаревшую версию этого руля (разве что вам предложат ее со значительной скидкой).

MS SideWinder Force Feedback Wheel крепится к столу точно так же как и рассмотренный выше контроллер от того же производителя. К сожалению, проводка у этого контроллера реализована столь же неудачно, как и у

Guillemot Force Feedback Racing Wheel: к рулевой колонке подходят три провода (интерфейсный, от педалей и питание), причем интерфейсный кабель в нее впаян. В силу чего процесс установки/отключения руля никак нельзя назвать очень удобным.

Несмотря на то что пластиковая "баранка" награждена резиновыми вставками по бокам, у нас возникли претензии к ее эргономике. Так, вставки выполнены из гладкой резины, очень похожей на ту, из которой делают ластики. Соответственно, у боковин имеется очень неприятная манера медленно стираться о руки: после длительной игры на руле и ладонях остаются катышки. При тестировании рулей Logitech и Guillemot подобная проблема не возникала.

MS SideWinder Force Feedback Wheel оснащен точно такими же качественными педалями, что и его младший брат. Напомню, что эти педали порадовали нас довольно большой базой, упругостью, достаточным запасом хода и нежеланием убегать из-под ног.

В играх с обратной связью руль Microsoft отличался от рассмотренных выше контроллеров тем, что обращал меньшее внимание на эффекты, отражающие качество дорожного покрытия, зато точнее и ощутимее реагировал на столкновения. Такое поведение кажется нам более адекватным. Тем не менее мы не можем сказать, что эти эффекты заметно помогали игре или делали ее более реалистичной.

На наш взгляд, основная польза обратной связи — регулируемое и слабо зависящее от угла поворота сопротивление рулевого колеса. Именно оно придает игре бОльшую реалистичность, чем все перечисленные выше эффекты. Их, кстати, можно отключить не только программно, но и аппаратно. Для этого достаточно нажать на кнопку с подсвеченной надписью FORCE, расположенную в центре рулевого колеса. Правда, вместе с эффектами обратной связи отключится эмуляция пружины, и рулевое колесо начнет свободно болтаться у вас в руках, абсолютно не противясь попыткам его повернуть. Тем не менее кнопка может быть очень полезной, если посередине длинной трассы вы устали бороться с сопротивлением самовольной "баранки".

Стоит ли платить за руль с обратной связью в два с половиной раза бОльшую сумму, чем за его неизбалованного собрата? Каждый отвечает на этот вопрос по-своему.

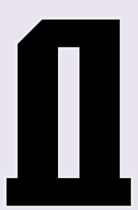
Итог. Несмотря на то что MS SideWinder Force Feedback Wheel понравился нам чуть больше, чем другие контроллеры с обратной связью, назвать его абсолютным лидером мы не можем. Камень преткновения заключается все в том же вопросе: стоит ли отдавать за него двести кровно заработанных единиц?

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность следующим фирмам, предоставившим контроллеры на тестирование:

"Алион" — 795-0695
"МегаТрейд" — 945-4961
Microsoft — www.microsoft.com/hardware

ДРАЙВЕРЫ НА НАШЕМ ДИСКЕ (СМ. .EXE-ДИСК #5/22!)



авайте посмотрим, что новенького из драйверов появилось во второй-месяц весны уже утомившего Y2K.

W9x-513.zip
Драйвер Detonator версии 5.13 для 3D-ускорителей nVidia TNT/GeForce под платформу Win9x. Драйвер поддерживает компрессию текстур S3TC в OpenGL, но находится в стадии бета-тестирования.

W2k-513.zip
Драйвер Detonator версии 5.13 для 3D-ускорителей nVidia TNT/GeForce под платформу Windows 2000. Драйвер поддерживает компрессию текстур S3TC в OpenGL, но находится в стадии бета-тестирования.

w98_r128_4_12_6269_EN.exe
Драйвер для ускорителей ATI Rage 128/128 Pro за версией 4.12.6269 под платформу Win9x.

w2k_r128_633cd03.zip
Драйвер для ускорителей ATI Rage 128/128 Pro за версией 6.33 CD 03 под платформу Windows 2000.

SB Live!Ware
Драйвер для звуковых плат SB Live! под платформу Windows 2000.

